ファミ通編集部責任編集

ザ THE
ヴァンパイア ハンター VAMPIRE HUNTER
セガサターン SEGASATURN
マニュアル MANUAL
Ver.2

DARKSTALKERS' BIBLE
FOR SUPER FREAKS
(Extra Edition)

スタジオ
ベントスタッフ・編

© CAPCOM

VAMPIRE HUNTER
Darkstalkers' Revenge

ファミ通
ザ・ヴァンパイア ハンター セガサターン マニュアル Ver.2
スタジオ ベントスタッフ・編
ASPECT

© CAPCOM

ファミ通編集部責任編集

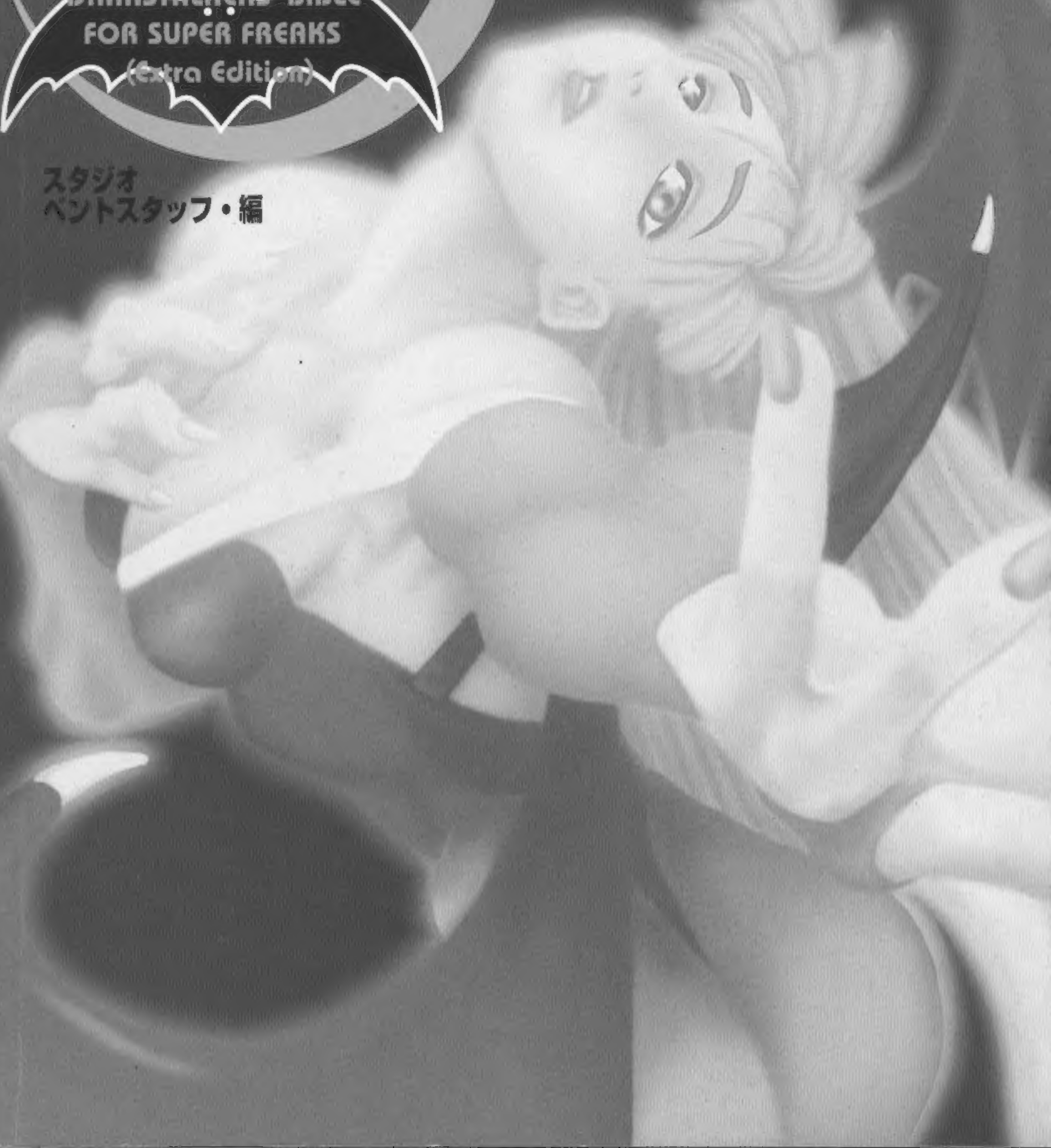
ザ
THE
ヴァンパイア ハンター
VAMPIRE HUNTER
セガサターン
SEGASATURN
マニュアル
MANUAL

Ver.2

DARKSTALKERS' BIBLE
FOR SUPER FREAKS
(Extra Edition)

VAMPIRE HUNTER
Darkstalkers' Revenge

スタジオ
ベントスタッフ・編



THE
VAMPIRE HUNTER
SEGASATURN
MANUAL

Ver.2
DARKSTALKERS' BIBLE
FOR SUPER FREAKS
(Extra Edition)

VAMPIRE

CONTENTS

§1　ヴァンパイア ハンターに関する4つの考察 ● 4

一、移植 ● 6
二、CPU戦 ● 12
三、ガードキャンセル ● 20
四、連続技 ● 26

§2　VS HUMAN BATTLE FOR EXPERT PLAYER ● 48

上級者の戦略とは？ ● 50
ドノヴァン ● 52　レイレイ ● 56　デミトリ ● 60
ガロン ● 64　ビクトル ● 68　ザベル ● 72
モリガン ● 76　アナカリス ● 80　フェリシア ● 84
ビシャモン ● 88　オルバス ● 92　サスカッチ ● 96
フォボス ● 100　パイロン ● 104

§3　THE TASTE OF VAMPIRE HUNTER ●108

VOICE ACTOR & ACTRESS Interview ●110
VAMPIRE SERIES GOODS CATALOG ●116
ヴァンパイア ハンターEX情報局 ●122

§4　DARKSTALKERS PERFECT DATA ●130

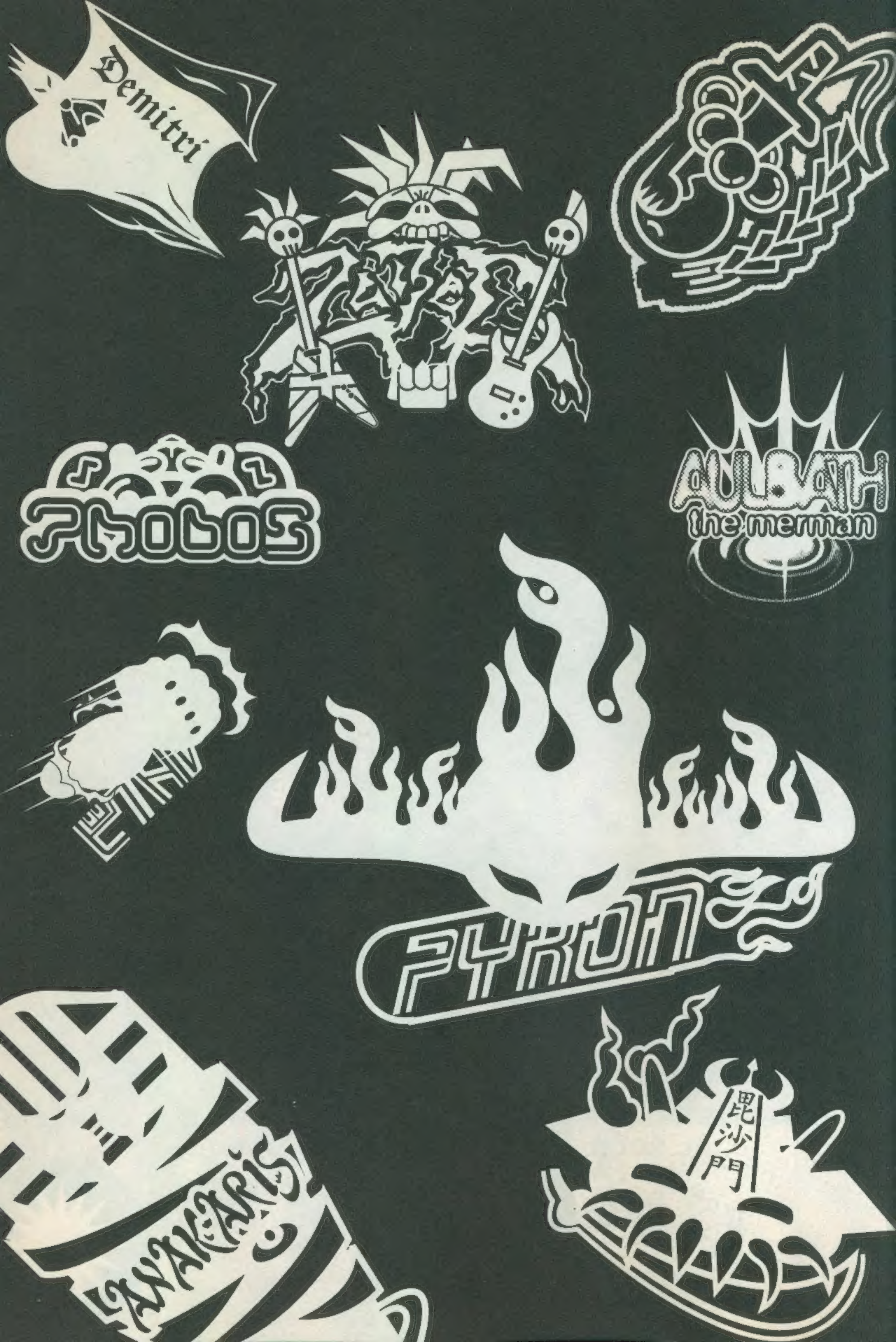
基本技&特殊移動・当たり判定 ●132
データページの見かた ●160
技データ表 ●162
et cētera ●190

HUNTER

ザ・ヴァンパイア ハンター　セガサターン　マニュアル

Ver.2

DARKSTALKERS' BIBLE FOR SUPER FREAKS (Extra Edition)


Demitri
Phobos
AULBATH
the merman
PYRON
ANAKARIS
毘沙門

§ 1

ヴァンパイアハンターに関する4つの考察

一、移植

この本を手にした人の多くは、サターン版『ヴァンパイア ハンター』を存分に楽しんでいることと思う。あらためて言うまでもなく、移植のデキはかなりいい。いや、サターンのハード・スペック（おもにRAM容量）を考えれば、よくぞここまで……というレベルであるのはまちがいないだろう。ただし、プレイヤーにそう感じさせる裏には、移植担当者の血のにじむような努力と工夫が隠されているはずである。ここでは、サターン版『ヴァンパイア ハンター』のクオリティの秘密に迫ってみたい。

文／山下　章

レベルが向上してきた移植作品

ここ数年、家庭用ゲーム機の表現力が著しく向上してきたことにより、アーケード・ゲームの移植は、ひと昔前と比べて、画期的にレベルの高い仕上がりが望めるようになった。大量のポリゴンを駆使したような作品はそうもいかないが、こと2Dのゲームに関しては、サターン・クラスのハードならば、ほぼ忠実に再現することができる。

アーケード・ゲーム・ファンにとっては、じつにうれしい時代がやってきたと言えるだろう。家庭にいながらにして、今ゲーム・センターにあるタイトルを、あるいは過去の名作の数々を、存分に楽しむことができるのだ。

こうした状況を実現した立役者のひとつに、CD-ROMというメディアがある。カートリッジ・ベースではとても収まりきらない膨大なデータ量を安価で提供できるCD-ROMは、プログラムやグラフィックのデータが肥大化の一途をたどる近年のゲームに、ある意味でフィットするメディアであった。まともにカートリッジ化したら、何メガのROMでいくらの値段がつくのか想像もつかないような大容量の作品が、6千円前後の値段で、それなりのクオリティをもって発売されるのである。

けれども、かならずしもすべてのゲームがCD-ROMの恩恵を受けたかといえば、そうでもない。なかでも、いまひとつCD-ROMゲーム機と相性が良くないのが、2Dの対戦格闘ゲームなのであった。

CD-ROMと2D対戦格闘ゲーム

KO
07
Sasquatch
Sasquatch
Special
Special

▲アーケード版「ヴァンパイア」（写真）は、信じられないほどのグラフィック・パターン数でキャラクターを動かしている、恐るべきデータ量のゲームだった。

『ストII』の記録的ヒット以来、1つのジャンルとして確立された対戦格闘ゲームであるが、その進化のベクトルは、ゲームの中身を充実させること以上に、ボリュームをアップさせることへと向けられていた。登場キャラの人数や、キャラクターのグラフィック・パターンの枚数を増やし、背景のグラフィックをキレイに描く。とくにシリーズものにおいては、前作のボリュームを下回るわけにはいかず、必然的に対戦格闘ゲームのデータ総量は莫大に膨れ上がっていった。

むろん、悪いことではない。よりおもしろ

いもの、より豪華なもので遊びたいと思うのが、ユーザーである。開発者とメーカーは、そのニーズを察知して、キャラクターを増やし、ビジュアルを向上させてきたわけだ。

ところが、その作品を家庭用ゲーム機に移植しようとしたときに、ハタと困ることになる。アーケード版と同じカートリッジを動かせることをウリにしたゲーム機ならいざ知らず、ほとんどの家庭用ゲーム機では、何百メガという大容量のゲームをROMベースで供給するわけにはいかないからだ。そこでCD-ROMへ、となるのだが、いくらCD-ROMに大量のプログラムやデータを収録できたからといって、ROMカートリッジのようにそのすべてを同時にあつかうことはできない。本体メモリに一度読み込んで、はじめてそれらが使えるようになるのである。つまり、CD-ROM1枚に540メガバイトのデータが記録されていたとしても、一度にあつかえるのは、サターンなら4.5メガバイトしかないのだ（それでもいわゆる新世代機の中ではトップレベルなのだが）。

大量のグラフィック・パターンを必要とする2Dの対戦格闘ゲームが、CD-ROMゲーム機を苦手とする最大の理由が、これであった。結果として多くの作品は、キャラクターを選んだらCDをアクセスし、相手を倒したらCDをアクセスして勝利画面が出て、再びCDをアクセスしてタイトル画面へもどる——という、テンポの悪さを許容しなければならなかった。あらためて言うまでもなく、そこからプレイヤーが感じたストレスは計り知れない。

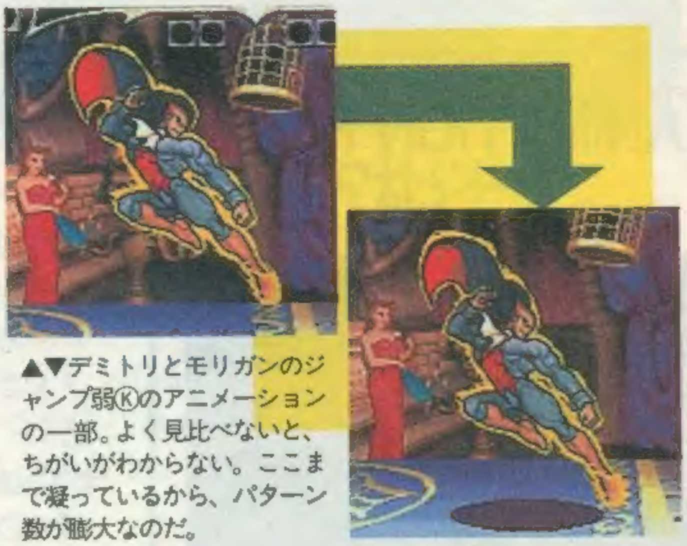
『ヴァンパイア ハンター』移植の際の問題点

いや、しかし、移植上の問題となるのがCDのアクセス回数だけであれば、まだマシかもしれない——『ヴァンパイア ハンター』という素材を前にしたとき、移植担当者はそう思ったのではないだろうか。

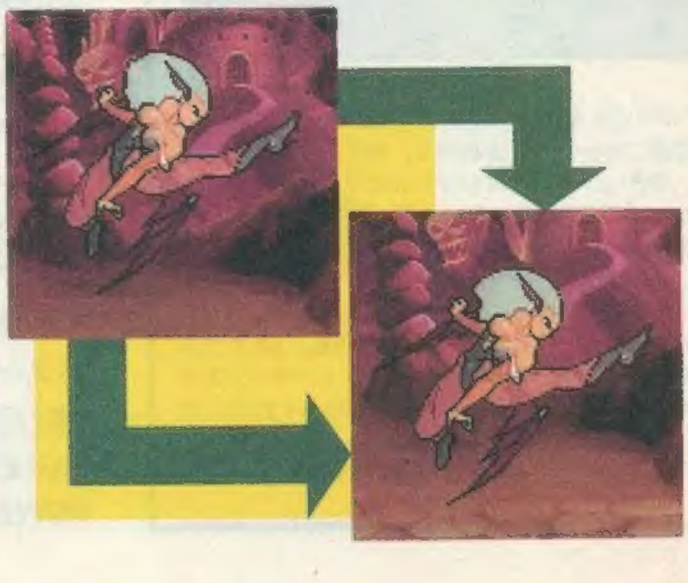
なにしろ、1キャラにつき300パターン以上と言われる前代未聞のパターン数を用いているゲームである。画面上で対戦している2人のキャラクターの全アニメーション・パターンと背景グラフィック、さらにメイン・プログラムにサウンド・データ（サターン版『ハンター』のBGMはサンプリングで鳴っている）をすべて合わせると、どんなに圧縮をかけても、とうてい4.5メガバイトというサターンのRAMには収まりきらない。

そこでワリを食うことになるのが、キャラクターのグラフィック・パターンだ。本来は5枚で動いているアニメーションを4枚にすれば、1枚ぶんのデータが節約できる。それをすべての技について、コツコツとやっていけば……。

ここで、興味深い話がある。95年11月に行なわれた「としまえんVSセガサターン」というイベントで、サターン版『ハンター』



▲▼デミトリとモリガンのジャンプ弱Ⓚのアニメーションの一部。よく見比べないと、ちがいがわからない。ここまで凝っているから、パターン数が膨大なのだ。



▲「としまえんVSセガサターン」で出展されていたときのサターン版「ハンター」。拡張スロットに、増設RAMが装着されているのが見える。

が初公開されたときのことだ。そこに出展されていたバージョンは、アニメーション・パターンがまったくケズられていない、ビジュアル的には100%の移植度のものであった。なぜそんなことができたのだろうか？　答えはひとつ。サターンの拡張スロットに、増設RAMがセットされていたからだ。いったい何メガのRAMだったのかは知るすべもないが、それを装着すれば、『ハンター』の100%移植も夢ではないということになる。

しかし、RAMは決して安いものではない。コンシューマ用として発売するには、過去の例から言っても、あまりにリスキーな商品と言わざるを得ないだろう。

かくしてサターン版『ハンター』は、増設RAMなしでも動作するように、グラフィック・パターンを間引いていく作業を強いられることになったのである。

導入された画期的な手法

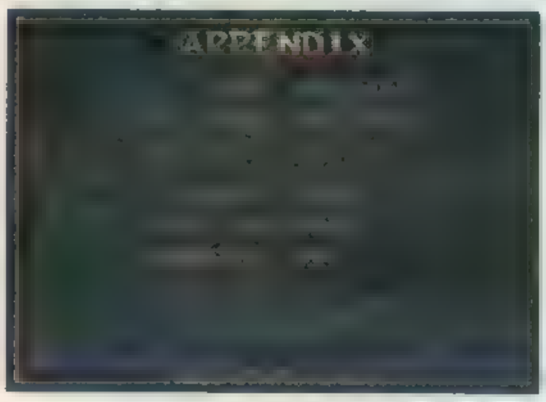
ただ、もしかしたらこの原稿を読むまで、サターン版がアーケード版とくらべてパターン数が少ない、ということを知らなかった人もいるかもしれない（?）。そう思わせるほど、サターン版『ハンター』では、巧みなグラフィック・パターンの調整が行なわれている。

単純に5枚のアニメーションを4枚に減らして……という作業だけでも、帳尻は合うのかもしれないが、それではぎこちなく見える技も出てくるだろうし、アナカリスのような巨大なキャラは、4枚ではなく3枚、2枚に減らす必要も出てくるだろう。最終的にそれらが「このゲーム、なんか動きが良くない」というユーザーの感想をもたらすことは、想像にかたくない。

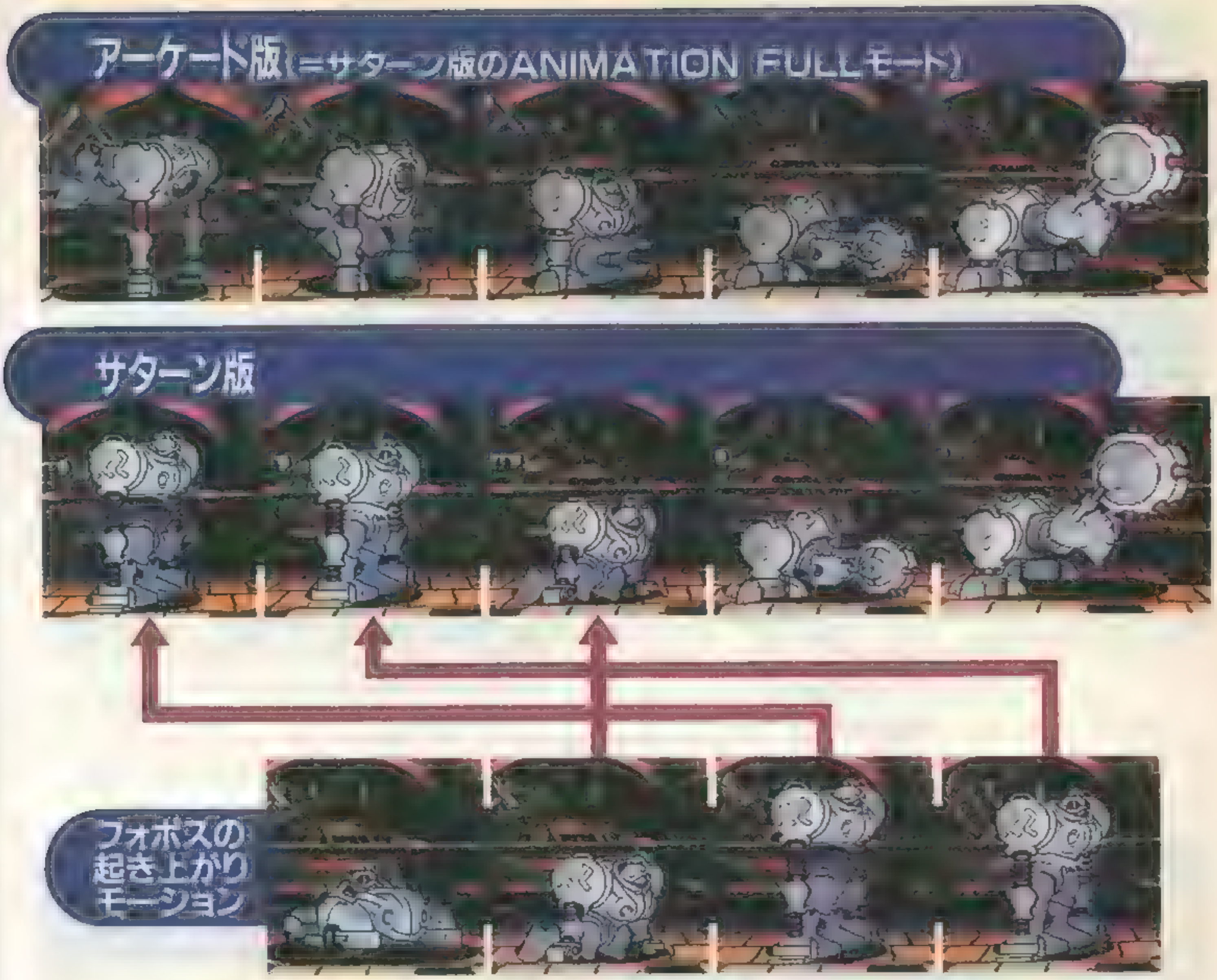
そこで、サターン版『ハンター』でとられている手法が“グラフィック・パターンの入れ替え”だ。具体的には、右ページの写真を見てほしい。これは、フォボスの遠距離立ち強キックの、技の開始から攻撃判定が出現するまでのアニメーション・パターンをすべて並べたものだが、アーケード版とサターン版とでは、完全にグラフィックがちがう。サターン版の1〜3枚目のグラフィックは、じつは起き上がりモーションの一部を流用したものなのだ。

ただし、こうやって静止画で見れば明らかにグラフィックが異なるものの、プレイしているときは、ほとんど気にならない。なぜなら、たとえグラフィック・パターンに手が加えられていても、攻撃判定や食らい判定の位置、出現タイミングは、すべてアーケード版そのままだからだ。チェーンコンボの入力のリズムや、連続技の感覚は、なんら変わっていないのである。

「ANIMATION FULL」モードとは?



「OPTION MODE」の中の「CONFIGURATION」の位置にカーソルを合わせて、中Ⓚ、弱Ⓟ、⬇、弱Ⓚ、中Ⓟ（ファラオマジックのコマンド）を入力すると、「APPENDIX」という欄が現れる。その中の「ANIMATION」の項目を「FULL」に設定すると、同キャラ戦を行なったときにかぎり、キャラクターのアニメーションがアーケード版と同じ（=カットされない）ものとなる。すなわち、1キャラぶんであれば、すべてのグラフィック・パターンをサターンのRAMの中に収められるのだ。それにしても、このようなモードを用意しているあたりからして、移植担当者の凝りようは尋常ではない。


アーケード版（＝サターン版のANIMATION FULLモード）
サターン版
フォボスの起き上がりモーション

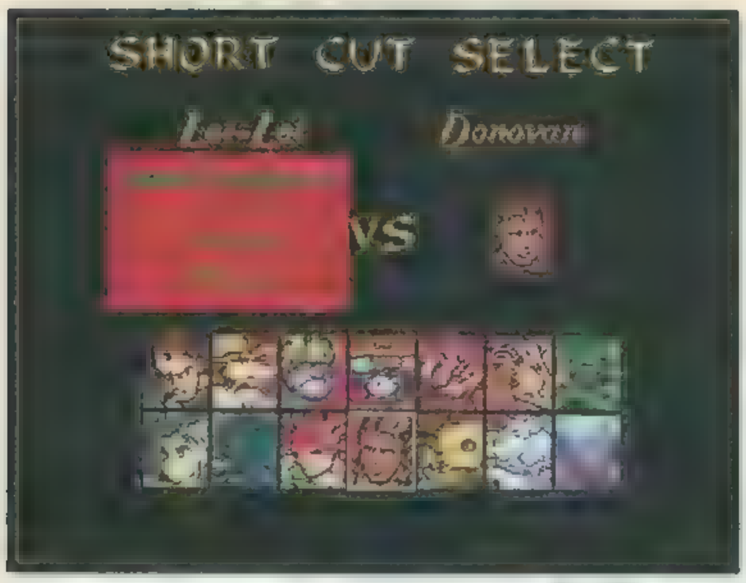
このフォボスの遠距離立ち強キックの出ぎわ1つをとっても、これでパターン3枚ぶんのデータを節約することができ、なおかつスムーズにキャラクターを動かすことに成功している。もちろん似たパターンがそうそうあるわけでもないので、すべての動作をフォローすることは不可能だが、この手法は、もしかしたら、2D対戦格闘ゲームをCD-ROMゲーム機に移植するときのコロンブスの卵なのではないだろうか。

ほかにも、サスカッチのビッグスノーをはじめ、いろいろなところで“グラフィック・パターンの入れ替え”が行なわれているので、興味のある人は、「ANIMATION FULL」モードと比較してみてほしい。サターン版『ハンター』の移植担当者が、なんと手のかかることをやっているのか、驚くはずだ。

CD-ROMのアクセスに対する配慮

サターン版『ハンター』が、移植作品としてすぐれているのは、工夫してアニメーションをスムーズに見せている点だけではない。

前述したCD-ROMのアクセス回数についても、極力プレイヤーにストレスを感じさせないような配慮がなされている。OPTION画面で設定できる「ショートカット・モード」がそれだ。



▲ショートカットをONにしたときのキャラクター選択画面。サビしいグラフィックになってしまうが、CD-ROMのアクセス時間はかなり短くなる。くり返しプレイするときは、ぜひこのモードで。

このモードをONにすると、CDへのアクセス回数や時間が、通常よりもはるかに少なくなる。その代償として、キャラクターの選択画面は簡素なものとなり、勝利メッセージ画面も表示されなくなるのだが、それが友人とくり返し対戦プレイを行なうときに、何の問題になるというのだろう。

ためしに、ショートカットをONにして、キャラの組み合わせとステージを変えずに連続して試合を行なってほしい。キャラクターを選んでから、実際の試合がはじまるまでの待ち時間はゼロという、じつに快適な対戦が楽しめるのだ。つまり、RAM内にデータが入っているキャラやステージであれば、再度CD-ROMからデータを読み込まずに、RAM内のデータを再利用するように設計されているのである。気分はまるでカートリッジ版だ。

サターン版「ヴァンパイア ハンター」移植秘情報

● [illegible]

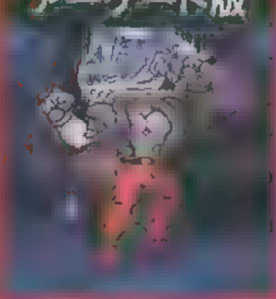
[illegible]

● [illegible]

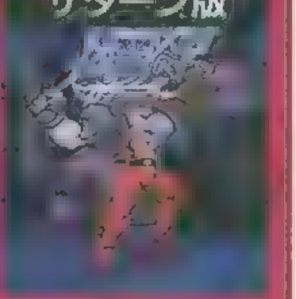
[illegible]

ピクトルの自決ポーズ

アーケード版

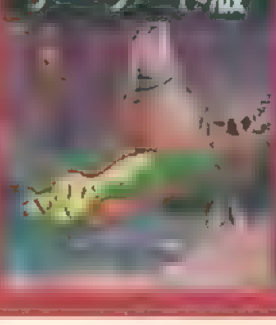


サターン版

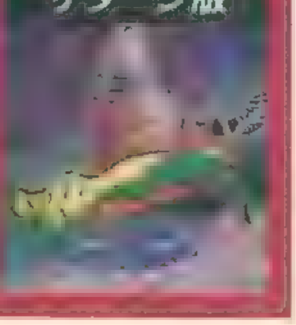


オルバス・ステージでのビクトルのメガスパイクの水しぶき

アーケード版



サターン版



プレイヤーの心を打つ移植作品とは？

人間というのはゼイタクなもので、昔はすごいと思ったことでも、一度そのレベルを見せられると、今度はそれが標準となってしまう。

家庭用ゲーム機の性能が飛躍的に高まったことにより、もはやアーケード・ゲームの移植も、そっくりにできて当たり前、できてなければ問題あり、と見る風潮が強まってきた。実際は、スペックの異なるハードでアーケード版を再現することが、やはり大変な労力を必要とするのに、である。

そのような状況である以上、移植版でゲームファンを感動させるのは、かなりむずかしくなってきたと言わざるを得ないだろう。

では、目の肥えたゲームファンの心を打つ移植作品とは、どのようなものなのか。

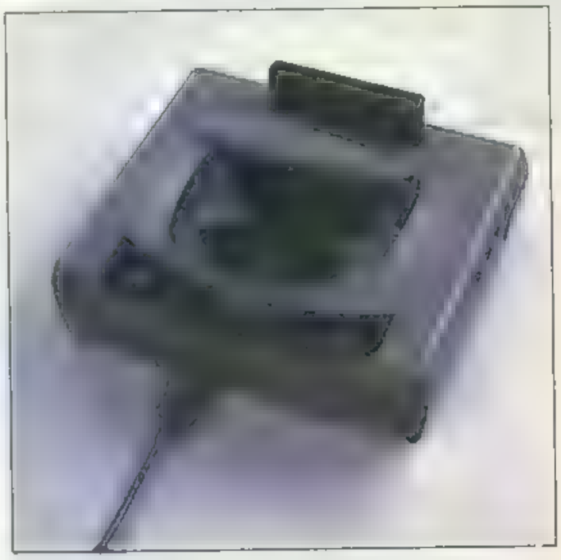
答えのひとつは、移植担当者が、どれだけそのゲームが好きなのかが伝わってくるような作品——そういうことなのではないかと思う。

忠実な移植は前提条件。いまやハードルは、そこまで高くなっている。問題は、そこからのプラスアルファが、どれだけ感じられるかということなのだ。

たとえば、アーケード版にあった設定ミスらしきものを修正したり、前作『ヴァンパイア』の全BGMやオープニングを収録するなんて、よほど『ハンター』が好きでなければ、わざわざやろうとは思わないだろう。これまでに書いてきた、アニメーション・パターンの入れ替えや、ショートカット・モードなども同様だ。

手をくわえる必要はないのかもしれないけれど、とことんこだわってみました——いたるところから、移植担当者のそんな声が聞こえてきそうだから、サターン版『ハンター』は、非常に好評を博しているのにちがいない。

ただ惜しむらくは、僕らが『ハンター』のサンプル版を借りるほんの数週間前にセガから発表された「Twin Advanced ROM System」というヤツである。ROMカートリッジとCD-ROMを同時に使ってしまうという荒技を実現したこのシステムは、まさに2D対戦格闘ゲームのためにあると言っても過言ではない。たとえば背景のデータやメイン・プログラムをROMの中に収め、キャラクター・パターンだけ必要に応じてCDから読み出す、という使いかたをすれば、これまでよりも多くのデータを同時にあつかえるようになる。ROMカートリッジのぶんだけ、本体RAMが拡張されたようなものだからである。


▲カートリッジとCD-ROMを同時に使う「Twin Advanced ROM System」。今後、このシステムを使う2D対戦格闘ゲームが増えていくことだろう。

もしも、このシステムを使って、『ヴァンパイア ハンター』が移植されていたなら——。いや、ゼイタクは言うまい。ハードルは、高いまま残しておいたほうが、いいときだってある。

100％移植＋αが実現される楽しみは、きたるべき日にとっておこうじゃないか。『ヴァンパイア』シリーズ第３弾が登場し、サターンに移植される、その日まで。

二、CPU戦

91年春に『ストリートファイターII』が登場して以来、さまざまな対戦格闘ゲームが制作されてきたが、その中でも『ヴァンパイア ハンター』のCPU戦はおもしろい、と言う人は多い。どうしても人間同士で闘う対2P戦の影に隠れてしまいがちなCPU戦だが、名作と呼ばれるゲームに欠かせない重要なファクターであることも事実。なぜ、『ハンター』のCPU戦は好評を博したのか……その理由を、対戦格闘ゲームにおけるCPU戦のありかたについての私見をまじえつつ分析していこうと思う。

文／板場利光

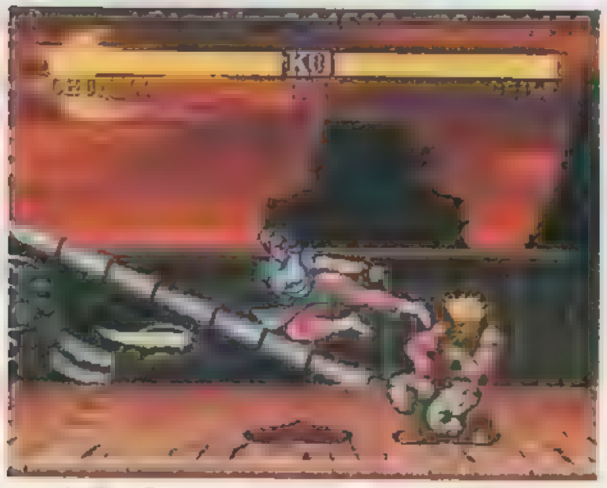
CPU戦の歴史 ～「敵」から「練習相手」へ

『空手道』や『イーアルカンフー』が対戦格闘の代表作だったころ、“闘う相手”と言えば、CPUがあやつるキャラクターのことを指していた。プレイヤーは相手の攻撃方法を解析して、それを打ち破るためのパターン（技の連係）を作ることに熱中したものだ。そのおもしろさは、シューティング・ゲームで、巨大戦艦といったボスキャラを攻略するときのものに似ている。つまり、当時の対戦格闘の魅力は、強力な連係で相手をたたきツブす快感と、「立ちはだかる障害を乗り越えて少しずつ先へ進む」というブルース・リーの映画のようなおもしろさ、の2つにあったと言えよう。

しかし、『ストII』が登場したことで状況は一変する。人間同士による対戦が想像以上におもしろく、CPU戦よりも対2P戦に人気が集中したからだ。

CPUキャラとちがい、人間があやつるキャラはプレイヤーによって動きが大きく変わってくるため、一定のパターンをくり返すだけでは、決して勝つことはできない。使用キャラやその場の状況をふまえて相手の考えを読み、その裏をかいていく必要があるのだ。このような、技のかけひき……いわゆる“心理戦”の楽しさを知ってしまったプレイヤーたちは、同じ行動しかやってこない者と闘うCPU戦には、もはや満足できなくなったのである。

こうして、対戦格闘ゲームは対2P戦で遊ぶものとして定着し、CPU戦は「ゲームに慣れるための練習用」としての意味合いが強まった。対2P戦を楽しむには、システムや技の効果&コマンドをある程度理解しておくことが前提となるが、それらをCPUキャラとの闘いで「相手をパターンにハメて倒す快感」を楽しみながら習得できるというわけだ。かつては敵として登場したCPUキャラが、対2P戦の普及によって練習相手へと役目を変えたのである。



▲91年春に「ストリートファイターII」が登場したことで、CPU戦と対2P戦の地位は大きく変わることになる。

プレイヤーのニーズを無視した難易度高騰

では、最近の対戦格闘のCPU戦はどれも練習向けに簡単なのかと言うと、むしろ逆。むずかしすぎて、ゲームがうまい人でさえも手が出しにくいのが現状だ。

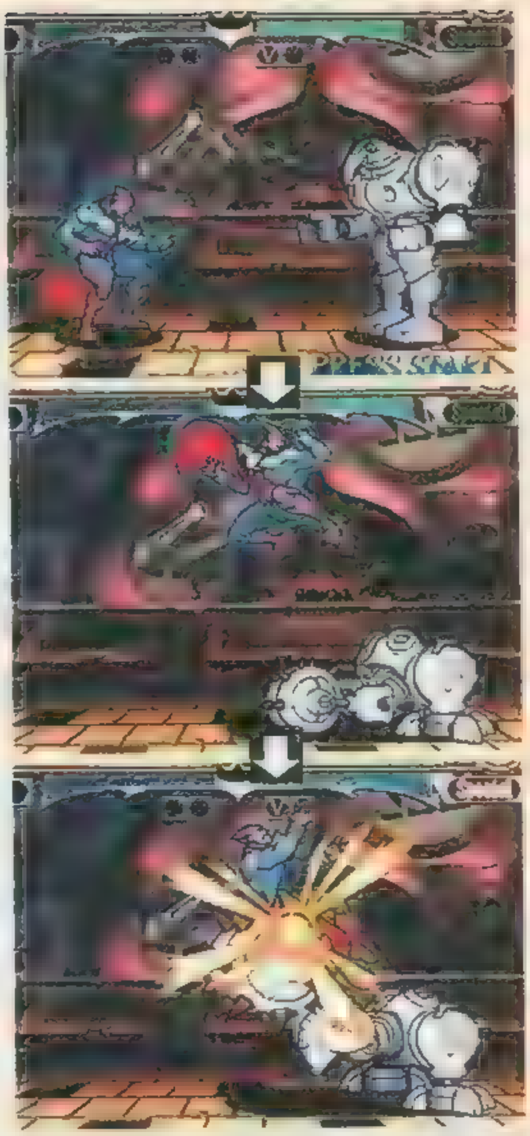
とにかく、こちらの技に対する反応がハン

パではない。攻撃を出さずに待っている間は何もしてこないが、プレイヤーがボタンを押した瞬間に「もっとも有効な反撃法」を使ってくる。飛び道具を撃ったら跳び込みからの連続技、こちらから跳び込んだら対空技……というように、絶対に防御できないタイミングで攻撃してくるのだ。そのうえ、これが最終ボスのアルゴリズムというならともかく（それでもキツいことに変わりはないが）、1〜2人目から上記のような動きをしてくるのだからイヤになってくる。はたして、ここまで難易度を高くしなければならない理由があるのだろうか。

ゲーム・メーカー&オペレーター（店舗）側としては、はっきりと公言はしないものの、以下のような考えを持っているにちがいない。

「プレイヤーのテクニックが向上しているので、従来のままだと1人あたりのプレイ時間が長くなり、インカムに影響が出てくる。その調節のために難易度を上げた」

たしかに、昔からコンピュータ・ゲームで遊んでいる人なら、それなりにうまくなっているかもしれないが、対戦格闘に熱中している人の中には、『ストII』などで対2P戦を体験し、はじめてコンピュータ・ゲームの世界に飛び込んできた人……対戦格闘ゲームをコンピュータ・ゲームとしてではなく、友達や見知らぬ人たちとの対戦を楽しむための“ツール”としてとらえているプレイヤーも多い。そんな彼らに、上級者でも手こずるような難易度のゲームをクリアしろと言っても無理な話。ましてや、新しいシステムに慣れるための練習にはとても使えないだろう。先述の「プレイヤーのテクニックが…」というメーカー側の考えは、「人気ジャンルだからこそ、さまざまなレベルのプレイヤーが混在している」ことを忘れているのだ。



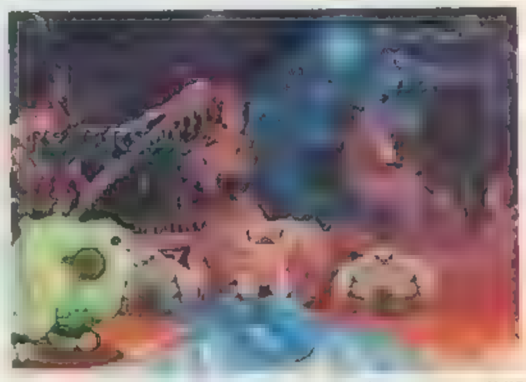
▲こちらの技に反応するだけのアルゴリズムを持つCPUキャラには、ふつうの闘いかたをしてもまず勝てない。サターン版「ハンター」でも、難易度レベル6以上のフォボスを相手にすれば、それが体験できる。

簡単に遊べるCPU戦を望む人が大勢いるにもかかわらず、メーカー&オペレーター側はますます難易度を高くしていく。だれもが「かつてのシューティング・ゲームと同じ過ちをくり返すのか」と危惧しはじめた、そんな95年春のことだ。『ストII』で有名なカプコンから『ヴァンパイア ハンター』のアーケード版が発表されたのは。

デモからもうかがえる、従来の作品とのちがい

はじめて「ハンター」をゲーム・センターで見たとき、まず「このゲームは、ほかの作品とはちがうな」と思わされたのは、オープニング・タイトルが表示されたあとのデモプレイだ。

通常、対戦格闘のデモプレイはCPUキャラ同士を闘わせているのだが、「2人とも前後にウロウロと歩いているのがほとんどで、たまに基本技を単発で出して終わり」という意味不明の闘いを見せられるケースが多い。これは、



▲タイトル後のデモで見ることができるEX必殺技の対決。「反応タイプ」のアルゴリズムしか持たないCPUキャラにはできない動きだ。

※写真はアーケード版のもの

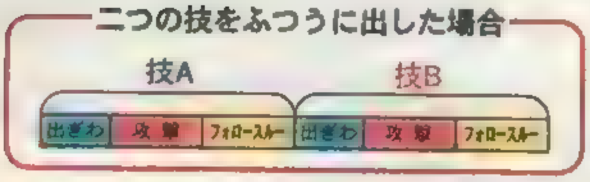
CPUキャラのアルゴリズムが、自分からは積極的に攻めないで待ち、相手が攻撃を出した瞬間にすかさず反撃するように作られているところに起因する。プレイヤーはデモを見ることでゲームの内容を知り、プレイするかどうかの判断材料にする……いわば、コマーシャルの役目を果たすべきなのに、そこでつまらない闘いを見せられたのでは、ゲームファンならともかく、一般のプレイヤーはコインを投入することをためらってしまうだろう。

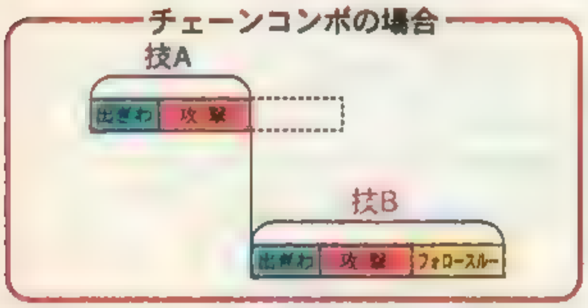
ところが『ハンター』では、EX必殺技とES技を連発するハデな攻防を見ることができる。もともと『ヴァンパイア』シリーズは、モンスター・キャラがくり出す奇抜なアクションがウリの1つだが、なかでもとくにハデなEX必殺技&ES技を連発させることで、プレイヤーへ強烈なアピールをしているわけだ（実際、ザベルがヘルダンクをキメるのを見たのがきっかけで、このゲームをプレイするようになった人もいるとか）。

CPU戦の本編とは直接の関係はないかもしれない。しかし、『ハンター』のデモを見れば、ほかのゲームとはCPUキャラのアルゴリズムが明らかにちがっているということがわかるはずだ。

CPU戦の原点に回帰した『ハンター』

実際に『ハンター』のCPU戦をプレイしてみると、だれもが難易度の低さに驚いてしまう。しかも、簡単すぎてつまらないどころか、とてもおもしろいことにも。その理由を考えてみると、以下の2つの攻撃がCPUキャラにヒットしやすいから……ということに気づく。





▲ジャンプ攻撃後にしゃがみ弱Ⓚかローキック・タイプの立ち弱Ⓚを出せば、ほぼ確実に食らってくれるので、心おきなくチェーンコンボの練習ができるのだ。

①チェーンコンボ

基本技には、ボタンを押してから攻撃判定が出るまでの時間（出ぎわ）、攻撃判定が存在している時間、攻撃判定が消えてから自分が行動可能になるまでの時間（フォロースルー）の3つがある。そのため、2つの攻撃をつづけて当てようとしても、1つ目の攻撃のフォロースルー＋2つ目の攻撃の出ぎわのぶんだけスキが生じてしまう。これを解消しているのが、チェーンコンボ・システムだ。相手に1つ目の攻撃が当たってヒットorガードマークが出ている間に2つ目の攻撃のボタンを押せば、前の攻撃のフォロースルーが省略され、通常よりもすばやく攻撃を出すことができる。これにより、複雑なコマンドを入力しなくても、ボタンをタイミングよく押していくだけで強力な連続技がキメられるようになり、従来の作品よりも爽快感がアップしている。ガードキャンセルとならぶ、『ヴァンパイア』シリーズならではの独創的かつ重要なシステムだ。

しかし、これをカンペキに使いこなすにはそれなりの練習が必要となる。出ぎわ&フォロースルーの長さは技によって異なるため、ただボタンを連打するのではなく、押すタイミングを微妙にズラさなければいけない。また「どの技をチェーンコンボに組み込むのが有効なのか」は、ある程度プレイしてみ

なければわからないことだ。

そこで、CPU戦の登場となる。このゲームのCPUキャラはチェーンコンボに対するガードがアマくなるように設定されている。しかも、どんな技でも無条件に食らってくれるわけではなく、「1つ目の攻撃は、立ちガードでは防御できない技を使うほうがヒットしやすい」「最後は相手をダウンさせて起き上がりを攻めることができるようにするべき」など、対2P戦でも活用できるセオリーにもとづいている。プレイヤーは、実戦的なチェーンコンボの使いかたをCPU戦の中で学ぶことができるわけだ。

▲中間距離（相手の基本技が当たらない間合い）でふつうにコマンドを入力するだけでヒットするEX必殺技もある。ドノヴァン、フェリシア、オルバス、フォボス、パイロンがそれにあたる。

②EX必殺技

プレイ中に条件を満たすことで使えるようになる「通常の必殺技よりも強力な攻撃」は、現在の対戦格闘には欠かせないものとなっている。相手のラッシュをしのいで一瞬のチャンスに超強力な技をたたき込む、という格闘技マンガのような展開は、たしかにプレイヤーをアツくさせる。ただ、こうした技をCPU戦でキメようとすると、なかなか大変だ。一般的に、こちらの技に対するCPUキャラの反応は、攻撃値が高い技ほどシビアになっているため、必殺技の上位にある攻撃がクリーン・ヒットすることは、連続技に組み込まないかぎりは無理と言っていいだろう。

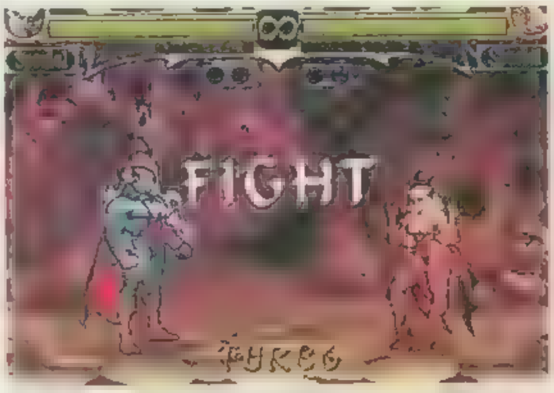
その点『ハンター』では、中間～遠距離から単発で出した場合でも高確率でヒットしてくれる。チェーンコンボと同じように、EX必殺技に対する反応がニブくなっているのだ。これにより、強力な技を使った気持ちのいいプレイが楽しめるほか、残り体力が少なくなってピンチにおちいっても、EX必殺技を連発すれば大逆転が可能、というメリットも生まれている。

☆

ここまで読んで気づいた人もいるだろう。そう、数ある技の中でも、とくにチェーンコンボとEX必殺技がキマりやすくなっているのは、どちらも『ハンター』独自のシステムを使っていて、なおかつ攻撃力が高いから。つまり、前半の「CPU戦の歴史」で書いた、

- 敵を強力な連係でたたきツブす快感を味わう
- ゲーム・システムや各技の使いかたを理解する

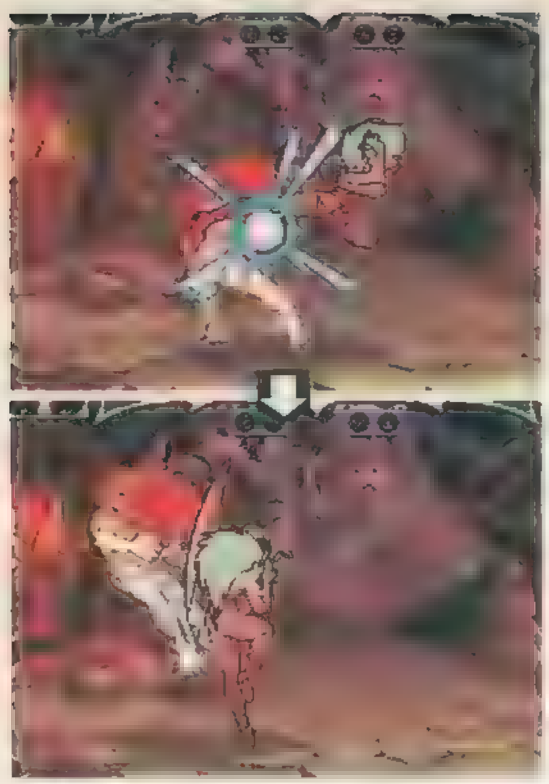
……という、2つの要素を満たすためなのだ。ここ最近の作品では、デザイナーが「なにがなんでもCPUキャラに勝たせたい」と考えているとしか思えないような動きをするキャラが目立っていたが、『ハンター』はそういった悪習を見事に打ち破ってくれた。原点への回帰……このゲームのCPU戦がおもしろいと言われる理由は、ここにある。



▲チェーンコンボやEX必殺技をキメた回数が多いほど、難易度は上がっていく。その状態でモリガンやフォボス、パイロンが出てきた場合は要注意だ。1回のミスも許されない勝負になる。

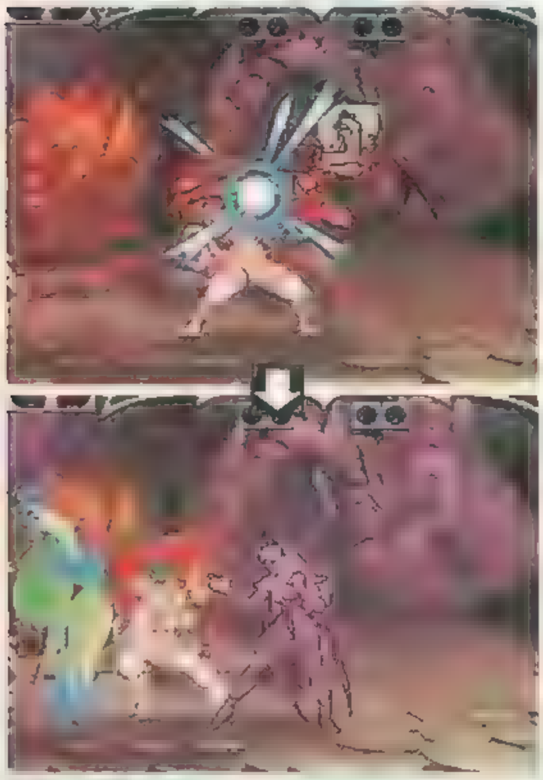
プレイヤーの実力に応じて変化する難易度

みなさんは『ハンター』のCPU戦をプレイしていて、以下のような体験をしたことがあるだろうか。



難易度ノーマル

▲CPUモリガンのダッシュ攻撃がヒットしたときを例に、難易度による攻撃の差を見てみる。通常はシャドウブレイドを出すのだが……。



難易度高め

▲難易度が限界近くまで上昇していると、きっちりとダークネスイリュージョンを出してくるのだ。ダメージ量もハンパではない。

- ●1ラウンドに4回もガードキャンセルをしてきた
- ●CPUフォボスが、対2P戦で使うようなチェーンコンボを出してきた
- ●こちらをダウンさせたあとに、キッチリとES追いうち攻撃をキメてきた
- ●CPUモリガンの起き上がりに攻撃を重ねたら、リバーサルのダークネスイリュージョンで反撃された

これらは、長い間『ハンター』をプレイしつづけている人にかぎって起こりやすい現象だ。そのため「このゲームには学習機能がある」と思ったプレイヤーも多いと聞く。たしかに、いままでは簡単にパーフェクトで勝てた相手が、ある日突然に強力な攻めを見せるようになれば、だれでも驚くだろう。でも実際には、設定プログラムによってプレイ中に難易度が上昇しているにすぎないのだ。

CPU戦の難易度は、オプションでレベル1～8から選択するほか、プレイヤーの残り体力やスコア（どちらも多いほうが難易度が高い）、CPUキャラの出現順（後半に出てくるほうが強い）によって変わるが、ほかにもさまざまな要素が影響している。たとえば「相手に技を当てた率」もその1つ。『ハンター』のプログラムは、技を出した回数のうち、ヒットorガードさせたのがどれだけあったかをチェックしていて、その率が高くなるほど難易度が上昇する仕組みになっている。よって、同じ戦法を使って闘ったとしても、ムダな動き＝技の空振りの多い初心者のプレイと的確に技を当てることができる上級者のプレイでは、相手の反応がちがってくる。先述の現象は、じつはこの要素によって起きたものなのだ。

一定のアルゴリズムによって動くCPUキャラを相手にするため、CPU戦の楽しさは攻略パターンを覚えてエンディングを見た時点で半減してしまうものだが、このゲームではプレイヤーが上達するほど相手の攻撃がシビアになるから、初級者でも上級者でも、つねに緊張感にあふれた闘いが楽しめるというわけ。やり込むほどに味がでる絶妙のバランスは、見事と言うほかはない。

CPU戦の理想型をめざして

『ハンター』のCPU戦が近年まれにみるデキであるのは、だれもが認めるところだろう。「めざしたのは、ベストゲームバランス！」とはアーケード版のキャッチ・コピーだが、パイロンVSアナカリスをはじめ、一部で相性の悪い組み合わせが生じている対2P戦よりも、CPU戦にふさわしいコピーとさえ言える。しかし、これで満点のデキとはプレイヤーも開発スタッフも思ってはいないはずだ。

たとえば、CPUキャラのアルゴリズムにしても改善の余地はある。CPU戦の

攻略パターンを見ると「CPUキャラの行動は完全に無視して、こちらからガンガン跳び込んでいく」「相手の攻撃をひたすら待って、それを迎撃する」の2つに分類される。言いかえれば、堅実に待つかガムシャラに攻撃していくかのどちらかしかないわけだ。CPUキャラは、最後にはプレイヤーに負けなければならない存在だから（コレ重要）、ヘンに強いよりは弱いほうが爽快感があっておもしろいのだが、これではイマイチ戦略性に欠ける。

そこで、従来の戦法と平行して「相手の行動パターンを読み、そのスキを突くことで、より戦況が有利になる」という要素を盛り込んでみてはどうだろう。

いい例が、『ストII』シリーズでのCPUケンに対するパターン。彼との闘いでは、

- ふだんはケンのほうからガンガン跳び込んでくるから、そこを対空技で迎撃
- 後方ジャンプをした場合は、着地後にかならず波動拳を撃つので、相手が跳んだのが見えたら前進して間合いをつめ、ケンが着地したと同時に跳び込んで連続技を狙う
- 竜巻旋風脚を出したあとには昇龍拳を出してくる。このときは、２つとも防御して降りぎわに連続技をキメる

この3つを、状況に合わせて使いわけていく。基本的には“待ち”だが、自分から攻めていくチャンスもちゃんと用意されているし、それをうまく活かせば強力な連続技でイッキにKOすることもできる。人間同士での対戦とまではいかなくとも、かなり実戦的な闘いが楽しめるわけだ。もちろん『ハンター』での、跳び込み→チェーンコンボでガンガン押していく闘いも十分におもしろいが、たまにはサンドバッグではなくスパーリング・パートナーを相手にしたい……そういうことなのだ。

そのほかに望みたいのが、ハイスコア管理の充実である。このゲームでは上位5人の点数を記録しているが、どうしてもキャラによってかせげる点数に差が出てくるため、自分が使っているのが「限界点数が低いキャラ」の場合、いくらがんばってもスコア表示画面に出ないことになる。これは各キャラに熱狂的なファンがいる『ハンター』にとっては大きなマイナスだと思う。ネーム・エントリーのときに、スコア、使用キャラ、プレイヤーの名前の3つを登録して各キャラごとの1位を表示する。これなら、アナカリスやサスカッチを使っている人にも、ハイスコア表示に名前が出るチャンスが得られるというものだ。すでに、いくつかのゲームで導入されているシステムだが、もしも『ハンター』の次回作で採用されたなら、大好評を得ることはまちがいない。

CPU戦の難易度高騰により“冬の時代”になろうとしていた対戦格闘ゲーム界に、一石を投じた作品……それが『ヴァンパイア ハンター』だった。その次回作ならば、本作よりもさらにおもしろいCPU戦が作れるはずだ。そう信じたからこそ、改善してほしい点について書かせてもらった。もし『ハンター』の続編が出るなら、ぜひ先述の2点を改善してほしい。そして、今回のようにコラムを担当する機会があれば「このゲームのCPU戦は文句のつけようがない！」と書きたいものだ。

▲勝つためとはいえ、「画面端で相手が跳び込んでくるのを待ち、攻撃をガードして投げをキメる」のくり返しでは、さすがに飽きてくる。

BEST 5 FIGHTERS
1st
2nd
3rd
4th
5th
CAPCOM

▲ハイスコア争いは、多段ヒットするチェーンコンボやEX必殺技を持つキャラのほうが有利なのは否めない。各キャラのハイスコア（つまり、14キャラぶん）が表示されれば、かなり平等になるのだが。

『ヴァンパイア ハンター』のCPU

相手キャラ別 チェーンコンボはココで狙え!!

※書いていないキャラには、狙わないほうが無難

VS CPUドノヴァン

跳び込むと、相手はキルシュレッドを出す（剣を刺すor飛ばす）。そこに、こちらのジャンプ攻撃がヒットする。

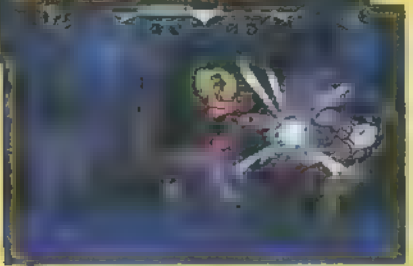
VS CPUレイレイ

体力が少なくなると、後方ダッシュをしたあとに弱・暗器砲を撃つ、という連係を多用する。そのスキに跳び込む。

VS CPUデミトリ

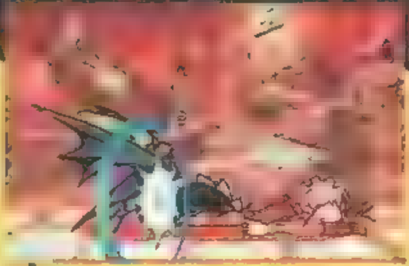
ひんぱんにジャンプをするため、まずは空中で相手を迎撃しておき、着地後に弱攻撃を重ねてチェーンコンボへ。

VS CPUビクトル



1～4人目のどこで登場したときでもこちらのジャンプ技が迎撃されることはない。ガンガン跳び込んでいけ。

VS CPUザベル



①しゃがみ強キック（写真の攻撃）をガードできれば、その直後にチェーンコンボをキメることができる。

②体力が少なくなるとヘルズゲートを多用する。出現位置でしゃがみ弱Ⓚを連発、迎撃後にチェーンコンボへ。

VS CPUフェリシア

VSデミトリと同じパターンを使う。相手が跳んできたところにジャンプ攻撃を当てて、着地させてから狙え。

VS CPUビシャモン

相手は、開始直後に画面端へ下がってからジャンプ強パンチを連発することが多い。その着地の瞬間を攻撃する。

VS CPUオルバス

中間距離から前方ダッシュ強キックを出してくることがある。うまくガードできれば、直後に弱攻撃が当たるぞ。

VS CPUサスカッチ

スタートから跳び込んでいけばOK。たまにビッグタイフーンで迎撃されるが、まず負けることはないので平気。

VS CPUフォボス

開始直後は前へ歩いて間合いをつめ、相手を画面端に追い込んでから跳び込むと迎撃されにくい。打点は低めで。

VS CPUパイロン

画面端に追い込んだ状態なら、相手がギャラクシートリップでワープしようとする瞬間に技がヒットしやすい。

戦を気持ち良くプレイするために

プレイヤー・キャラ別　CPUキャラにEX必殺技をキメる方法

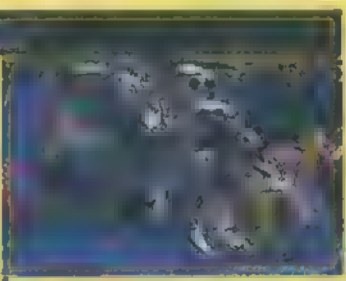
①中間距離でチェンジイモータルを出して突進すれば、ほぼ確実にヒットする。飛び道具に注意。

②ソードグラップルをキメた直後に強・プレスオブデスを出して、ダウン中の相手を攻撃する。

空中で強Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ、中Ⓟ、中Ⓟ、⬆とコマンドを入力、ジャンプ強Ⓟ→天雷破の連係をキメる。

前方ダッシュで接近するか、ジャンプ弱キックをガードさせたあとにミッドナイトプレジャーを出す。

①相手をダウンさせておき、ちょうど起き上がった直後に中間距離からドラゴンキャノンを撃つ。


②ミラージュボディーで分身してチェーンコンボをキメる。ただしフィニッシュボーナスは0点に。

敵のダウン中にグレートゲルデンハイムを発動→ジャンプ弱キックを相手に当てて着地後に投げる。

王家の裁きで敵を変身させてからファラオスプリットで分離、もとの姿になったら中or強Ⓚで攻撃。

①アナカリスなど、起き上がり動作が遅いキャラに追いうち攻撃をキメた直後にヘルダンクを出す。

②モリガンがソウルフィストを、パイロンがコスモディスラプションを出した瞬間にヘルダンク。

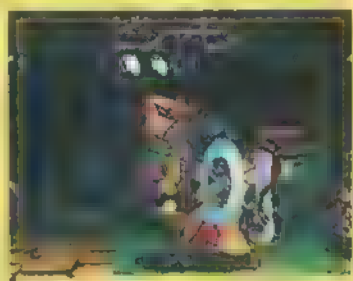
①相手が起き上がる瞬間にダークネスイリュージョンを重ねると、かなり高い確率でヒットする。

②ジャンプorダッシュ攻撃をヒットさせて、そこからダークネスイリュージョンにつなげる。

①中間～近距離からプリーズヘルプミーを出す。自分が画面端に追いつめられている状況がベスト。

②デミトリやモリガンなどが飛び道具を撃ったのを見てから、すぐにダンシングフラッシュを出す。

③ザベルがヘルズゲートを使ったら、出現するタイミングに合わせてダンシングフラッシュを出す。


ジャンプ弱キックをガードさせてから、鬼首捻りでつかむ。相手の起き上がりに直接重ねてもOK。

中間距離でシーレイジを出せば、ほぼ確実にキマる。相手をダウンさせてから出すと、より安全に。

ビッグブランチで凍らせておき、相手が動けないスキにEX必殺技（2つともOK）を出す。

中間距離でファイナルガーディアンを出す。通常は3ヒットが限界だが、ザベルなら最大7ヒット。

間合いを離しておいてからコスモディスラプション（オリオン座か北斗七星がオススメ）を出す。

三、ガードキャンセル

攻撃を受けた瞬間に特定の必殺技コマンドを入力すると、ガードの硬直を解除して、必殺技で反撃することができる――この画期的なシステムが「ガードキャンセル」だ。前作から導入されているこのシステムは、『ヴァンパイア』シリーズを語るうえで欠かせない存在となっている。ガードの硬直をキャンセルする概念は、すでに他の対戦格闘ゲームでも採用されていたが、これを1つのゲーム・システムとして確立させたのは、『ヴァンパイア』シリーズだと断言したい。それだけ同シリーズのガードキャンセルには、秀逸なアイデアやバランス調整が盛り込まれているのだ。ここでは、ガードキャンセルにまつわる話を可能なかぎり紹介していこう。

文／山中直樹

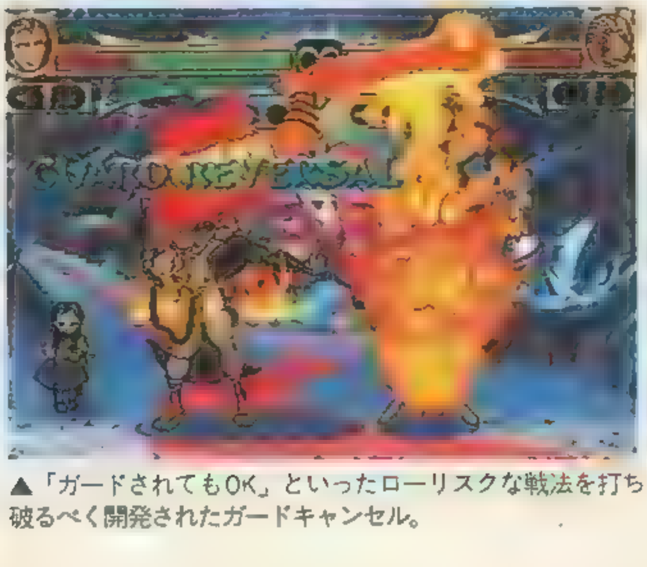
ガードキャンセルが誕生した理由

なぜガードキャンセルが生まれることになったのか？　その起源を追及すると、同じカプコンの『ストIIダッシュ』でのベガによる“ダブルニーハメ”へとたどりつく。突進しながらカカトで攻撃する必殺技「ダブルニープレス」は、そのスキがゼロに等しかったため、ヒット時はおろか、ガードされたときさえも同じ連係をくり返すことができた。一瞬だけなら反撃するチャンスはあるのだが、無敵必殺技を持たないキャラは、KOされるまで体力をケズられつづけなければならなかった。

続編『ストIIダッシュターボ』でダブルニープレスは弱体化され、“ダブルニーハメ”は消え去ったが、それですべてが終わったわけではなかった。各社から多数の対戦格闘ゲームが発表されるにしたがい、プレイヤーたちが「もっと使いやすい技を」という欲求を持ちはじめたのである。メーカー側は、それに応えるかのように、「出ぎわをツブされにくい」「相手にガードされても反撃を受けない」といった高性能の技をつぎつぎと採用していった。

その結果、相手が反撃できない“第2のダブルニーハメ”が当然のごとく生まれはじめた。そうした「ひたすらガードするしかない連係から脱出する手段」の一つとして、ガードキャンセルが考案されたわけだ。

なお、今となっては意外な感もするが、前作『ヴァンパイア』のガードキャンセルは、初心者の救済措置として考案されたものであった。これで一方的に攻め込まれて、何もできずに負けてしまうケースが少なくなる……はずだったが、やはりバランス調整がむずかしかったのか、結果的には上級者にしか活用できないテクニックとなってしまっていた。『ヴァンパイアハンター』でもその基本仕様に変更はないが、オートガード・モードが導入されたことにより、初心者でもガードキャンセルを使いやすくなっている。



▲「ガードされてもOK」といったローリスクな戦法を打ち破るべく開発されたガードキャンセル。

ゲーム・バランスへの影響

かつての対戦格闘ゲームが、ガードキャンセルを導入しなかったのは、それによってガード（ガードキャンセル）主体の「待ちプレイ」を増長させてしまうというおそれがあったからだろう。

しかし、『ヴァンパイア』シリーズのガードキャンセルは、必殺技コマンドの受付時間が短く、ガードしたことを確認してからコマンド入力をはじめると、最後のボタンを押すころには受付時間が経過してしまうほどシビアなものだった。その結果、ガードキャンセルが「待ちプレイ」を増長させることはなく、それと同時にガードキャンセルに対する否定的な意見もそれほど目立たなかった。

また、特定の必殺技でしかガードキャンセルできないというのも、たくみなバランス調整だったと言えよう。ゲームをプレイしていると、「あの必殺技でガードキャンセルできたらなぁ……」と思うこともあるが、全必殺技に対して「通常時」「ガードキャンセル時」という2つのケースを考慮した性能に調整する必要があることを考えると、「1キャラにつき1つだけ」という設定は、適切だったのかもしれない。同社の『ストZERO』で登場した「ZEROカウンター」のように、ガードキャンセル時しか使用できない技を設けるのも、1つのアイデアである。

さらに、コマンドの形態と技の性能についてもバランス調整が行なわれている。たとえば、⬇⬊➡タイプのコマンドは、コマンド入力が簡単なかわりに、攻撃判定の出現が遅いため、空振る（ガードされる）可能性がある。一方、➡⬇⬊タイプは攻撃判定の出現が早いので、ほぼ確実にヒットする反面、コマンド入力がむずかしいのでガードキャンセルの成功率が低くなっているわけだ。

『ハンター』で改良されたガードキャンセル

『ヴァンパイア ハンター』でのガードキャンセルは、前作よりも性能が明らかにパワーアップしている。なかでも目立つのは、ガードキャンセルしたときの無敵時間が長くなっていることだ。これにより、せっかくガードキャンセルしたのに、無敵時間が切れて反撃に失敗する可能性が少なくなった。

そのほかにも、ガードキャンセルをした瞬間、キャラの全身が光るようになったことがあげられる。何気ない演出ではあるが、前作のガードキャンセルは視覚面でのアピールが弱く、「えっ、今のガードキャンセルだったの？」と感じるケースもあったので、この変更はガードキャンセルという存在をキワ立たせるという意味でも、十分な役割を果たしている。

ガードキャンセルがあることによる戦略の変化

いままでの対戦格闘ゲームでは「スキのない連係を相手にガードさせて間合いを離す」「基本技→必殺技をキャンセルでつなげて相手の体力をケズる」といった戦法が有効だった。しかし、『ヴァンパイア』シリーズで攻撃をガードさせることは、ガードキャンセルで反撃される可能性を生むことになる。

「べつにガードされてもかまわない」という危機感のない攻めかたに鉄槌をくだすべく登場したガードキャンセル。むずかしすぎて自分の手に負えないと思っている人も、サターン版ではじめて『ヴァンパイア ハンター』をプレイした人も、ガードキャンセルの可能性を突きつめてほしい。ガードキャンセルのなんたるかを知れば、このゲームのおもしろさが2倍にも3倍にもなるはずだ。

ガードキャンセルを行なうコツ

実行する条件がシビアだったので、前作『ヴァンパイア』の発売当初は、大半のプレイヤーが「使えない」という烙印を押していたガードキャンセルだが、しだいにさまざまなテクニックが開発され、実戦投入するプレイヤーも増えてきた。ここでは、ガードキャンセルを行なうためのテクニックを、初歩的なものからピックアップしていこう。

①オートガードを利用する

これは「ヴァンパイア ハンター」ではじめて可能になった方法だ。「AUTO GUARD」モードを選び、相手が攻撃してきたところでガードキャンセル可能な必殺技のコマンドを入力すると、コマンドが完成する直前に相手の攻撃をオートガードで防いでくれるため、いとも簡単にガードキャンセルが実行できる。

つまり、オートガードには、ガードの重要性がわかるだけでなく、手軽にガードキャンセルが体験できるというメリットもあるのだ。年々、対戦格闘ゲームのシステムが複雑になっていくなか、初心者の受け皿を大きくした点は高く評価したい。

◀オートガードを利用すれば、こんな攻撃にもガードキャンセルができる。

②進行スピードを「NORMAL」にする

NORMALモードのほうが、TURBOモードよりゲーム全体の進行が遅いぶん、コマンドの受付時間も一瞬ながら長くなり、ガードキャンセルがしやすくなる。

ただし、アーケード版の対2P戦は、TURBOモードのほうが主流なので（NORMALモードを選べないルールに設定している店もある）、ゲーム・センターでもプレイする人は、最初からTURBOモードで練習したほうがいいだろう。

③偶発しやすいコマンド入力をする

乱戦になったとき、ガードキャンセル必殺技のコマンドにガード操作をまじえて入力すると、ガードキャンセルが暴発してくれることがある。その入力方法を、各コマンドごとに紹介しよう。

●⬇⬊➡の場合……⬅⬋⬇⬊➡もしくは⬋⬇⬊➡⬋と入力する。このコマンドについては、偶発を期待するというよりも、かならずガード後にコマンドを入力するように心がければいい。

●⬇⬋⬅の場合……コマンドにガード操作の⬋と⬅が含まれているので、そのまま入力してもガードキャンセルが偶発しやすい。ただし、地上戦では⬇⬋⬅⬋と入力して、しゃがみガードする可能性を高くしたほうが安全だ。

●➡⬇⬊の場合……➡⬋⬇⬊⬋と、入力途中と入力後にガード操作を行なう。入力スピードに自信がないときは、最後の⬋を省いてもいいだろう。

④コマンド入力開始のタイミングを覚える

相手が技を仕掛けるのを察知し、ガード操作してからすばやく必殺技コマンドを入力する。入力タイミングが早いと攻撃を食らってしまうし、逆に遅いとコマンドの受付時間が過ぎてしまう。入力が間に合わないという人は、③の方法で行なってみるといいだろう。言うのは簡単だが、実践するにはかなりの技術と経験を要する。ちなみに、トップクラスのプレイヤーは、つねにガードしてからコマンド入力する方法でガードキャンセルを行なっている（➡⬇⬊コマンドも）。より上位を目指す人は、これを目標に特訓してほしい。

◀攻撃の当たるタイミングが予測しやすい飛び道具で練習するのがベスト。対CPU戦では、飛び道具を多用するレイレイ、ドノヴァン、モリガンに対して狙おう。

⑤強制ガード中にコマンドを入力する

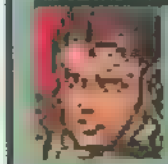
ガードの硬直中につぎの攻撃を受けると、ガード操作をしなくても防御ポーズをとりつづける「強制ガード」状態になる。その間にコマンドを入力すれば、ほぼ確実にガードキャンセルが実行できる。慣れないうちは、レバーをグルグル回しながら（↓↘→と→↓↘は左回し、↓↙←は右回しにしたほうが確実）ボタンを連打する方法を使ってもいいが、1～2回成功したら、ちゃんとしたコマンドを入力するように心がけよう。ただし、ボタンは連打するように習慣づけておいたほうが確実だ。

練習するのにオススメなのが、モリガンのバルキリーターン。この技はヒット回数が多く、そのぶんガードしている時間も長いので、何度でもコマンド入力できる。この技に対するガードキャンセルをマスターしたら、よりヒット数の少ない技（連係）に対して狙ってみよう。

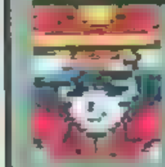
また、以下にあげる「ヒットストップが従来の半分（60分の6秒間）となっている技」を相手にして練習するのも手だ。ガードキャンセルのコマンド受付時間＝ヒットストップ時間なので、こういった技に対するガードキャンセルは難易度が高い。そのかわり、慣れてしまえば実戦でのガードキャンセルの成功率が格段にアップするはずだ。

◀下のリストにない複数ヒット技のヒットストップ時間は通常どおり。不慣れなうちは、こちらで練習しよう。

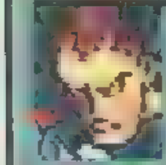
ヒットストップが短い技一覧



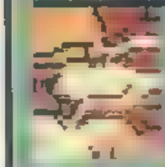
キルシュレッド、ESイフリートソード。キルシュレットは「これで最後」という攻撃（ESなら往路の3ヒット目と復路の3ヒット目）はヒットストップが短く、それ以外はヒットストップがないためガードキャンセル不可能（1）。



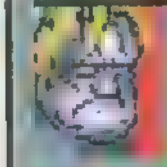
遠距離立ち強パンチ、ジャンプ強パンチ、旋風舞、地霊刀、天雷破（地震のみ）。ジャンプ強パンチはしゃがみガード不可、地霊刀は間合いによって強制ガードが成立しないこともあるので、さらにガードキャンセルがやりづらくなっている。



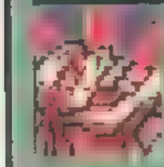
バットスピン、ESカオスフレア、ESデモンクレイドル、デモンブラスト。ESデモンクレイドルは、攻撃判定が出現したポーズだけ通常どおりの受付時間となる。



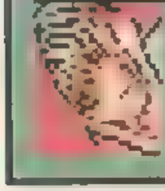
遠距離立ち強キック、ミリオンフリッカー。ミラージュボディーの分身による攻撃は、ヒットストップがゼロとなっているためガードキャンセル不可能。ただし、本体による攻撃のみ受付時間は通常どおりだ。



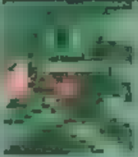
ESギガバーン。



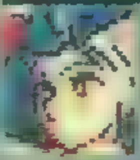
➡＋強パンチ（2ヒット目のみ）、スカルスティング（空中版も含む）。スカルティングはしゃがみガード不可なので注意すること。



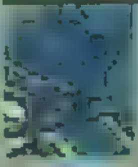
近距離立ち強キック（4ヒット目以外）、ESシャドウブレイド、バルキリーターン。ESシャドウブレイドは地面から浮いた瞬間（相手と密着して仕掛けた場合は3ヒット目）から受付時間が短くなる。



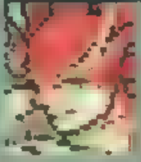
しゃがみ中パンチ（2ヒット目のみ）、ESコブラブロー。



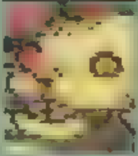
遠距離立ち強キック（1ヒット目のみ）、遠距離立ち強パンチ（2ヒット目のみ）。



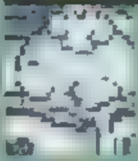
居合い斬り（上段、下段ともに）、連ね斬り（各2ヒット目のみ）。連ね斬りは、5体の落ち武者がつぎつぎと刀を振り下ろしていくが、ガード時は1つの刀につき2回ずつ防御させられる。この2回目はヒットストップが短い。



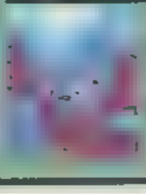
スピニングカーレント（前方ダッシュ強P）。



全14キャラクター中、唯一ヒットストップの短い技がない。



ESプラズマビーム。



➡＋強パンチ（3ヒット目以降）。3ヒットという条件があるのは、ヒット時に3ヒット目でヒット効果がのけぞりから吹き飛びへ変化することに関係がありそう。

ガードキャンセルをさせないコツ

こちらの攻撃に対して、相手がガードキャンセルで反撃してくると、もはや回避不能……と思われがちだが、その性質を理解していれば、いくつもの対処法がある。ガードキャンセルに成功すると大ダメージを与えられるキャラや、ガードキャンセルが得意なプレイヤーを相手にしたときは、以下の鉄則を忘れないようにしたい。

①強制ガードが成立する技や連係は使わない

前ページで紹介したとおり、強制ガードの硬直中に必殺技コマンドを入力すれば、難なくガードキャンセルに成功する。それを考えると、こちらの攻撃がガードされそうなときは、絶対に強制ガードが成立するような技や連係（＝チェーンコンボ）を仕掛けてはいけないことになる。

このゲームの場合、ヒット（のけぞり）時の硬直時間とカード時の硬直時間が同じなので、連続技が成立するコンビネーションは、かならず強制ガードも成立する。そのため、ヒットすれば手軽に連続技をキメられるが、ガードされるとガードキャンセルされやすいという危険性を持っているのだ。

②ガード方向を限定させる技を多用する

強制ガードも万能（?）ではなく、「立ちガードでしか防げない攻撃に対しては⬅、中立、➡のいずれか、しゃがみガードでしか防げない攻撃に対しては⬋、⬇、⬊のいずれかに、✚ボタンを入力していないとガードポーズが解け、それ以降の攻撃を食らってしまう」という欠点を持つ。

そこで、ガード方向を限定する技（おもにしゃがみ弱キック）を多用すると、ガードキャンセル必殺技のコマンドを入力している相手が、その途中で攻撃を食らってくれることがある。ガードキャンセルを覚えたばかりの中級者相手に有効な方法だ。

③ガードの硬直時間が短い技を使う

前ページの「ヒットストップが短い技」はガードキャンセルされにくいという長所を持つ。と言っても、もともと利用価値の低い技をムリに使う必要はない。どちらかと言えば、①を重視したほうがいいだろう。

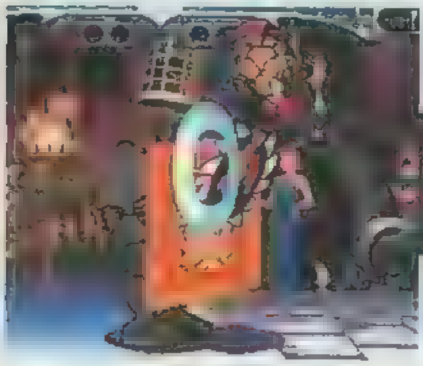
④投げ技を連係に組み込む

ガードキャンセルは、攻撃をガードされないかぎりは絶対に実行されないため、ガード不能技（おもに投げ技）を連係に組み込めば、ガードキャンセルへの強力なケンセイとなる。

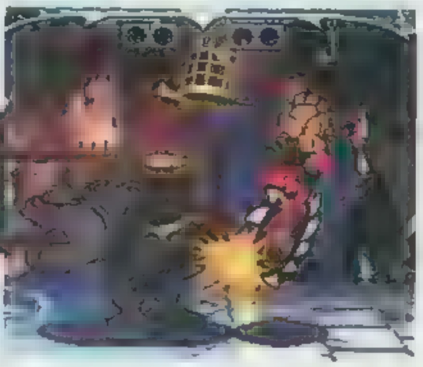
しかし、投げることばかりを意識しすぎると、ガードがおろそかになり、ジャンプ攻撃やチェーンコンボのエジキになりやすいので、投げ技が強力でないキャラは多用しないように。

⑤キャンセルで対抗する

フォロースルーが長い基本技をガードキャンセルされた場合でも、そのフォロースルーをチェーンコンボや必殺技キャンセル（とくに飛び道具）などで省略すれば、食らい判定が手元にもどるため、反撃を受ける可能性が低くなる。



▲ザベルのスカルスティングは強制ガードが成立するが、しゃがみガード不可になっている。

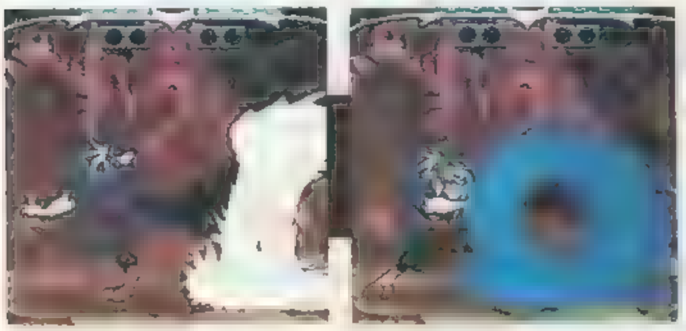


▲そのため、コマンド入力するスピードが遅かったり、タイミングが悪いと、途中で攻撃を食らってしまうのだ。

⑥ガードキャンセル必殺技をガードできるようにする

弱攻撃や着地直前のジャンプ攻撃などは、たとえガードキャンセルされても、攻撃判定が出現する前に、こちらが行動可能となる。慣れれば、そのガードキャンセル必殺技にガードキャンセルで反撃することも可能だ。②を兼ねて、立ちガード不可の弱攻撃（しゃがみ弱キックなど）をこまめに使うといいだろう。

▼フォロースルーの短い弱攻撃なら、ガードキャンセルによる反撃を受けてもガードできることが多い。



⑦ガードキャンセルでの反撃が届かないようにする

食らい判定が突出していない攻撃（飛び道具も含む）なら、たとえガードキャンセルされても反撃を受けにくい。しかも、そのスキに強烈なカウンターをキメられる。ちなみに、⑥や⑦の戦法を会得すれば、ワザと相手にガードキャンセルさせて、そのスキに強力な攻撃をたたきこむことも可能だ。この戦法は、VSオルバス戦で重宝するぞ。

▲オルバスのガードキャンセルに悩まされている人は、弱攻撃や飛び道具などでガードキャンセルを誘ってみよう。

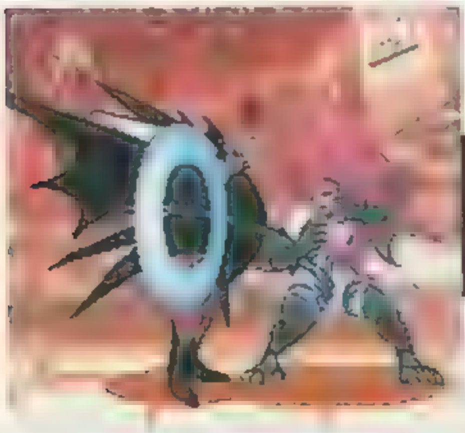
▲すぐに前方ジャンプしてソニックウェーブを跳び越える。そのまま連続技をキメられるようになれば心強い。

ガードキャンセルの受付時間について

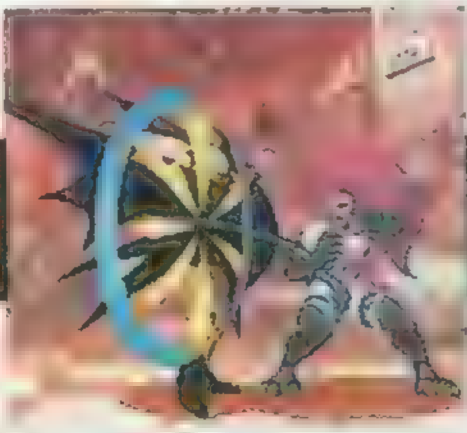
対戦格闘ゲームでは、攻撃が当たった（ヒット時、ガード時ともに）ときに「ヒットストップ」という、互いのキャラが一瞬だけ硬直する現象が起こる（例外として、試合時間のカウントや飛び道具の動作は、ヒットストップ中でも通常どおり進行する）。このヒットストップの時間がそのまま「ヴァンパイアハンター」におけるガードキャンセルのコマンド受付時間となっているのだ。その時間は、60分の12秒間（約0.2秒）と非常に短い。

ただし、地上ガード（立ち、しゃがみ）には、あらかじめガード操作をしておけば、相手が技の動作をはじめた瞬間からガードポーズをとる性質がある。さらに、いったんガードポーズをとってしまえば、✚ボタンを関係ない方向に入れても、60分の6秒間はガードポーズをとりつづけるので、ガード後にコマンドを入力する場合、実質的な受付時間は60分の18秒間となる。

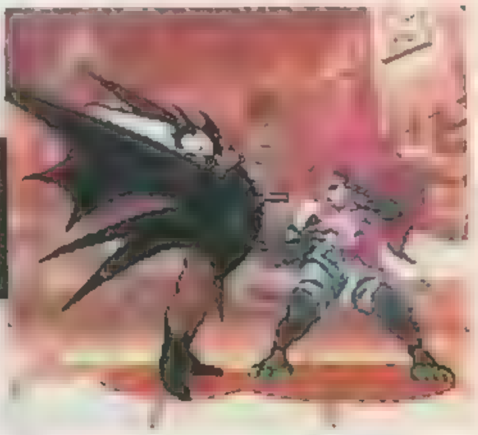
一方、空中ガードは攻撃を受ける前からガードポーズをとる現象がないかわりに、ガードしてから60分の16秒間も必殺技のコマンドを受け付けている。そのため、ガードしたことを確認してからガードキャンセルする方法が、地上でのガードキャンセルよりもやりやすくなっているのだ。



▲攻撃を防いだ瞬間。ヒットストップにより、互いのキャラが硬直し、ヒットマークが表示される。



▲ヒットストップ中もガードマークのアニメーションは行なわれる。この状態までガードキャンセル可能だ。



▲そして、ヒットマークのアニメーションが終わる（消える）と互いの硬直が解かれ、動作を再開する。

四、連続技

「そもそも、連続技はなぜ存在するのか？」と考えたことはあるだろうか。「1発攻撃を食らっただけで、そのあと何発も技をたたき込まれるなんて理不尽だ！ サギだ！ ハメだ！」……まあ、苦い経験もあると思う。連続技とは、攻撃を食らってひるんだ相手につづけてダメージを与える行為……いわば、スキをついてイッキに攻勢をかける“ラッシュ”という行為を、ゲームとして表現したものだ。この連続技というシステムは、対戦格闘ゲームにいかなる変革と恩恵を与えたのだろうか。

文／小石朋仁（連続技研究委員長）

連続技（コンボ）の登場とその恩恵

かつての対戦格闘ゲームには、現在言われているような連続技の概念がなかった。立ちはだかる強大な敵を倒すため、プレイヤーのできることは、大味な攻撃の連発か作業のくり返しがほとんどで、早々に飽きがきてしまう。それゆえ「対戦格闘は寿命が短い」というのが、なかば定説になっていた。

しかし、『ストリートファイターII』の登場が、その流れを大きく変えた。はじめのうちこそ、スムーズで美しい動きや多彩なコマンド入力式の必殺技といった、外見のおもしろさが受けていたが、そのうち、人間同士の対戦および「連続技」の奥深さに、多くの人がハマっていく。

組み合わせしだいで、攻撃から攻撃がスキなくつながる！ 単発では地味な基本技も、連係すれば一発逆転の破壊力を持つようになり、基本技で試合を組み立て、必殺技がアクセントを加えるという、両者が混在した繊細な技のかけ引きができるようになった。新しいコンビネーションや連続技があみ出されていくたびに、心理戦がより深くなっていったことを考えると、連続技がいかに対2P戦のおもしろさに影響を与えたか、実感できるだろう。そして、作戦がツボにはまり、狙った連続技が見事にキマった瞬間は、格別の爽快感を得られたのだ。

一発逆転性ゆえの問題

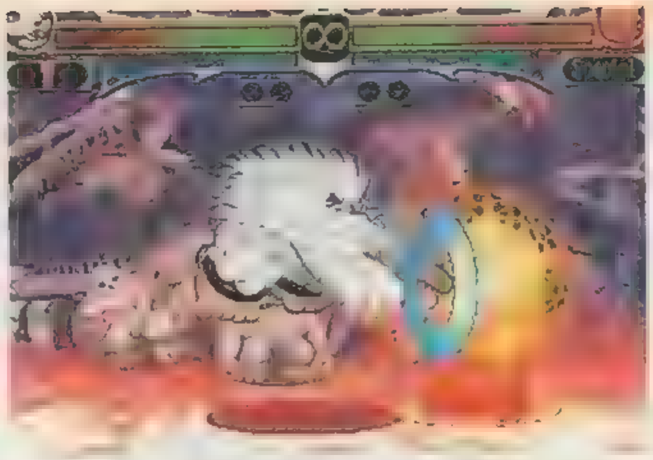
▲連続技という名の新天地を開拓することが、対戦で勝つことと同じくらい楽しかった。華麗なオリジナル連続技は、プレイヤーのステイタスにさえなったほどだ。

連続技はプレイヤーに認知されて、対戦格闘ゲームのおもしろさを決める重要な要素になった。しかし、ゲームの内容がより“攻めやすい”方向へ改良されていくうちに、安易で強力な連続技（1発入った時点で簡単に気絶→KOが確定するものや、後述する「永久コンボ」）が問題視されはじめた。

『ストII』のころは自分のペースに持ち込むこと自体が困難だったので、連続技が超強力でもまだ許されたが、簡単に接近できるのに1発食らったら終わり……では、連続技でゴリ押しするだけの戦法が強くな

りすぎてしまう。結局、攻撃1発の威力を落とすことでバランスが取られたが、そのぶん連続技に爽快さが感じられなくなっていく。

そんな中、94年夏に発売された『ヴァンパイア』でさらなる変化が起きる。



▲ここからもう1発技を出すか、そのまま着地するか？　一瞬の心理戦。俗に言う"中段技"がなくても、空中で技を何発出すかが相手のガードを揺さぶる手段になる。

『ヴァンパイア』における連続技

キャラの人数でアピールするのではなく、しぼり込んだひとりひとりのキャラに特性を持たせることで、豊富かつ魅力的なアクションを表現した野心作『ヴァンパイア』。その奇想天外さは、連続技に関わる部分でも存分に発揮されていた。代表例を3つあげると、

①連続技による気絶がない

連続技→気絶→連続技→KOという試合展開を避けるためのものであり、それが、マヒや凍結など、気絶効果のある技をよりキワ立たせていた。

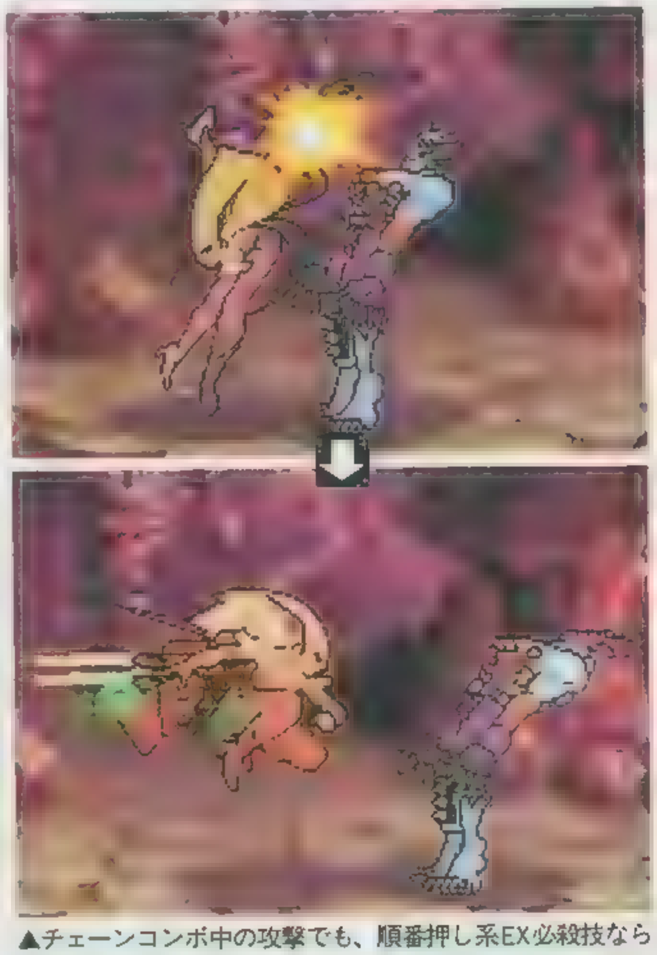
②1回のジャンプ中に複数の攻撃を出せる

跳び込みやダッシュ中に連続技をくり出せるので、これで相手を抑え込みつつのラッシュが非常に強力。攻めるときの基本となる。また、空中ガードが導入されたことにより、「空中戦」という要素が現実味を持ちはじめる。

③基本技にキャンセルをかけて基本技へつなげられる

『ヴァンパイア』の目玉の1つ。よりスピーディな攻撃と多彩な連続技が可能になったが、入力するのがむずかしく、使いこなすのに相当の鍛錬を必要とした。それというのも、攻撃が当たったときにお互いの動作が停止する「ヒットストップ」の終わりぎわの、わずか60分の5秒間しか入力受付時間がなかったためだ(しかも、連打での入力は認められなかった)。そのうえ、攻撃1つ1つの出る速度にちがいがあるぶん、ヒットする（ヒットストップのかかる）タイミングまでズレてしまうのだから、さらに入力は困難となる。それだけに、出せるようになったときの喜びは大きかったが、プレイヤーを限定するというマイナス要素にもなった。ちなみに、そのシビアさから、このシステムは「目押しコンボ」と呼ばれることもある（『ハンター』にも「目押し連続技」と呼ばれるものがあるが、この「目押しコンボ」とは関係ないので注意）。

③のシステムは未完成さを感じさせたが、これからの対戦格闘ゲームの可能性も期待させた。事実、間口を広げるべくさらに練り直され、進化したのが『ハンター』の「チェーンコンボ・システム」なのである。



▲チェーンコンボ中の攻撃でも、順番押し系EX必殺技ならキャンセル可能。そのキャラならではの戦法を考えさせてくれる、一種のキャラ特性とも言える部分だ。

チェーンコンボ・システムの登場

それまでの「目押しコンボ」とくらべて、チェーンコンボの特筆すべき改良点は、技の組み合わせが増えたことより、入力の受付時間が長くなった点だろう。

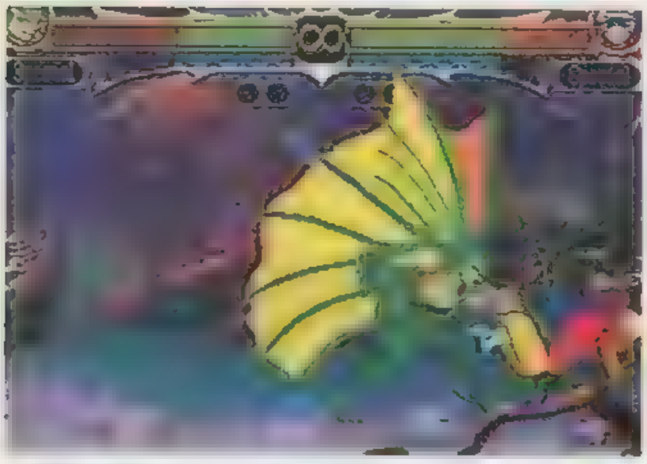
基本技はそれぞれ、出る速度に微妙な誤差があるため、『ヴァンパイア』のときは技ごとに入力タイミングを変える必要があった。しかし、その誤差を入力受付時間がカバーするようになったので、一部の例外をのぞけば、ボタンを一定のリズムで押していける……つまり、リズムさえおぼえれば、誰でもコンボを出せるようになったのだ（これでもまだシビア、と言う人もいるケドね）。

攻撃値が低くなる、必殺技キャンセルができなくなる、といった制限もあるが、それはチェーンコンボと必殺技によるゴリ押しプレイにならないように、という配慮と考えるべき。たくさん攻撃できるゆえの必要な制限だし、特定のキャラが持っている、順番押し系EX必殺技という“逃げ道”もちゃんと用意されている。

多くの要素を許容している深い作り込み

『ハンター』の連続技のおもしろさは、チェーンコンボ以外にもまだある。

ダッシュの特性を利用した、奇襲からのコンボ。空中の相手にも連続ヒットする攻撃を利用した、空中コンボ。順番押し系ＥＸ必殺技による強制キャンセルといった、それぞれの必殺技が持つ特性を活用したコンボ、など。いずれもマニアックな要素だが、使いかたを考えて実戦に投入すると、確実に効果が現われる。各要素が、ゲーム内容にきちんと直結しているので、ムダなく使えるのだ。このフトコロの深さは、基本がシンプルかつしっかり作ってあるからこそ成立する。アイデア先行で作り込みがアマい作品では、まずありえないことだ。


▲特殊な条件はほとんどなしで成立する永久コンボもある。一部に不具合は生じたが、ゲーム・バランス全体をくずすところまでいっていないのが救い。

その深さゆえに、必要以上に強力なチェーンコンボや永久コンボも、いくつか発見されている。しかし、それを理由に『ハンター』を否定する人は意外と少ない。それは、「攻撃をたたき込む感触の楽しさ」という、もっとも基本的な要素がよくできているからだろう。

オーバーさが魅力のアクション、リズミカルに操作できるストレス知らずの攻撃、簡単に使えるものから超テクニカルなものまでそろったキャラ、そして、それらがきちんと連動したシステム……決して外見だけではない、あらゆる要素が高いレベルで作られていたからこそ、『ハンター』は過激な部分を内包しつつも、純粋に楽しめる作品になっていると言えるのではないだろうか。

初心者には、見た目や動きを楽しんでもらい、実力者には、ゲーム・バランスが破綻しない程度に研究する余地を残しておく。まさに職人芸だ。

『ヴァンパイア ハンター』連続技概論

基本技から基本技へ～チェーンコンボと連打キャンセル

[illegible]よりボタ[illegible]意味のだ。

[illegible]るがいを把握しないと「弱攻撃連[illegible]チェーンコンボという連続技がつま[illegible]えば、弱攻撃×2→チ[illegible]

表1：[illegible]キャンセル可能の[illegible]本技

キャラ名	立ち弱Ⓟ（近遠共に）	しゃがみ弱Ⓟ	立ち弱Ⓚ（近遠共に）	しゃがみ弱Ⓚ	その他
ドノヴァン	○	○	○		しゃがみ強Ⓟ（※連続ヒットはしない）
レイレイ	○	○	○	○	
デミトリ	○	○	○	○	
ガロン	○	○	○	○	
ビクトル	○	×	×	○	
ザベル	○	○	○	○	➡＋弱Ⓟ（※連続ヒットはしない）
モリガン	○	○	○	×	
アナカリス	×	×	×	×	
フェリシア	○	○	○	○	
[illegible]	○	×	○	×	➡＋弱Ⓚ、立ち中Ⓟ
[illegible]	○	○	○	○	
サスカッチ	○	○	×	×	しゃがみ中Ⓟ
フォボス	×	×	×	×	
パイロン	○	○	○	○	

「弱攻撃連打からチェーンコンボ」は“使える”か？

[illegible]

表2:おもな弱攻撃連打 チェーンコンボ

キャラ名	コンボ（カッコ内の数値は連打できる回数）
（共通形）	しゃがみ弱Ⓚ（×1～3）→しゃがみ強Ⓚ（レイレイはしゃがみ強Ⓟ）
ドノヴァン	立ち弱Ⓚ（×1～4）→➡＋強Ⓚorイフリートソード
レイレイ	しゃがみ弱Ⓚ（×1～3）→立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ
デミトリ	立ち弱Ⓚ（×1～3）→遠距離立ち強Ⓟorしゃがみ強Ⓚ
ガロン	しゃがみ弱Ⓚ（×1～3）→しゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓟ
ビクトル	しゃがみ弱Ⓚ（×1～3）→しゃがみ中Ⓚ→電撃しゃがみ強Ⓚ
ザベル	しゃがみ弱Ⓚ（×1～3）→➡＋弱Ⓚ→➡＋中Ⓟ
モリガン	立ち弱Ⓚ（×1～3）→立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ
アナカリス	立ち弱Ⓚ（×1～3）→立ち中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ
フェリシア	しゃがみ弱Ⓚ（×1～3）→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ
ビシャモン	➡＋弱Ⓚ（×1～4）→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ
オルバス	しゃがみ弱Ⓚ（×1～4）→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ
パイロン	しゃがみ弱Ⓚ（×1～3）→➡＋中Ⓟ→➡＋強Ⓟ

[illegible]

究極のチェーンコンボは？

[illegible]

表3:究極チェーンコンボ

キャラ名	コンボ
レイレイ	立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓟ(3HIT)
ガロン	弱Ⓟ×2→しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓟ(2HIT)→立ち強Ⓟ(2HIT)
ビシャモン	立ち弱Ⓟ→➡+弱Ⓟ→➡+弱Ⓚ×2→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ(※ビシャモンほか一部の相手のみ)
オルバス	立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ(2HIT)→しゃがみ中Ⓚ(2HIT)→立ち強Ⓚ
フォボス	立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→近距離立ち中Ⓚ(3HIT)→しゃがみ強Ⓟ(2HIT)
パイロン	立ち弱Ⓟ→➡+弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→➡+中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→➡+強Ⓟ(2HIT目)→しゃがみ強Ⓚ

連続技が成立する条件・1〜相手がのけぞる時間

右の表は、[illegible]相手がのけぞる時間（＝連続技が成立する時間）。[illegible]にキャンセルをかけて必殺技やチェーンコンボを[illegible]相手に[illegible]連続技になるということだ。

なお、[illegible]相手を[illegible]、相手の食らい判定が残る＝追撃できる時間を表記してある。

追撃できる組み合わせは、下の表5の[illegible]フェリシア[illegible]リシアかレイレイに対してのみ。[illegible]

表4:相手がのけぞる時間

当てた技	時間(秒)
弱攻撃&ジャンプ攻撃	12/60
中攻撃	17/60
強攻撃&必殺技	21/60
電撃・中攻撃(ビクトルのみ)	30/60
食らい判定を残す吹き飛び&ダウン(※例外あり)	28/60
ミラージュボディーの分身の攻撃(弱中強問わず)	12/60

[illegible]

表5:空中連続ヒットを利用したおもな追撃連続技

キャラ名	コンボ(必殺技は、ES版にしても可)
(共通)	ES飛び道具(カオスフレア、ソウルフィスト、ビッグスノー、マイトランチャー、ソルスマッシャー・1〜2HIT)→ダッシュ攻撃
レイレイ	(空中の相手に)ジャンプ強Ⓟ(1〜2HIT)→中・暗器砲or(少し前進して)しゃがみ強Ⓚ
ガロン	(着地直前に当たるように)空中ビーストキャノン→クライムレイザー (空中の相手に)ドラゴンキャノン(1〜2HIT)→遠距離立ち強Ⓟ(1HITのみ)
ザベル	(空中の相手に)立ち強Ⓚ(1〜2HIT)orジャンプ強Ⓚ(1〜2HIT)→デスボルテージor➡+中Ⓟ
モリガン	(空中の相手に)シェルキック(1〜2HIT)→シャドウブレイドorダークネスイリュージョン
フェリシア	(やや低い打点で)ローリングバックラー(+追加攻撃)→立ち弱Ⓚ (※画面端限定)
サスカッチ	(空中の相手に)ジャンプ強Ⓚ(1HIT)→ビッグタイフーンorビッグサイクロン (着地直前に当たるように)ES空中ビッグサイクロン→ビッグタイフーンorビッグサイクロン
パイロン	(着地直前に当たるように)ESオービタープレイズ(1〜4HIT)→しゃがみ強Ⓟ

連続技が成立する条件・2〜目押しの場合

[illegible]

[illegible]算する場合は、忘れないように。

[illegible]も少なくなる。

[illegible]だし、ヒットストップ中に経過するのは、あくまで攻撃判定出現時間の[illegible]計算するときは注意しよう。

ちなみに、スキの少ない技の代表例[illegible]硬直時間が上記の理由で「60分の6秒」になるため、立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟや立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚが、目押しで連続技になるのだ。時間を表記すると――

フォロースルー	60分の6秒
攻撃動作に入るまで	＋60分の1秒
攻撃判定が出るまで	＋60分の5秒
	＝60分の12秒
	＝連続技として成立

[illegible]忘れてはいけない要素だ。

時間を計算するときに忘れてはいけない要素

①攻撃が当たってからヒットストップが発生するまでに、60分の1秒かかる。
②ヒットストップ中に、攻撃判定発生時間が経過する技もある。
③目押しで技と技をつなげる場合、その間に60分の1秒のブランクが出る。

目押しでつなげる連続技

[illegible]は、地上の基本技に限定する）。

[illegible]撃をたたき込めるのだ。

[illegible]も、表にある目押し連続技が可能。

[illegible]

表6:目押しを活用した基本技→基本技のコンボ

キャラ名	最初の攻撃	ヒット後につなぐコンボ
ビクトル	電撃近距離立ち中Ⓟ	しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→電撃しゃがみ強Ⓚ
アナカリス	前方ダッシュ立ち弱Ⓚ	立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ→立ち中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ
フェリシア	しゃがみ中Ⓟ(2HIT目のみ)	しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ
ビシャモン	前方ダッシュ中Ⓚ	➡＋弱Ⓚ×3→しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ強Ⓟ
オルバス	前方ダッシュ中Ⓟ(2HIT)	しゃがみ弱Ⓚ×3→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚ
パイロン	前方ダッシュ立ち中Ⓚ	➡＋弱Ⓟ→➡＋中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→➡＋強Ⓟ

実戦で少しでも多くダメージを与える連続技・1

ハンター流の、実戦的かつダメージの大き[illegible]ので、さらに効果的だ。

[illegible]いうち攻撃も加味する

[illegible]

③攻撃判定の出現が早い技を優先する

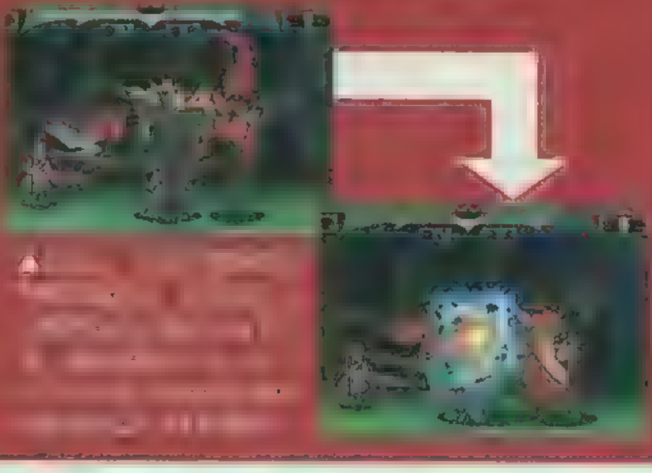
[illegible]撃できる可能性がある。

④攻撃値の高い技を優先する

[illegible]は、こちらを選択するといい。

[illegible]

ドノヴァンでいえばキルシュレッド、レイレイ[illegible]コンビネーションを研究しよう。



実戦で少しでも多くダメージを与える連続技・2

[illegible]計算方法に起因する。

[illegible]

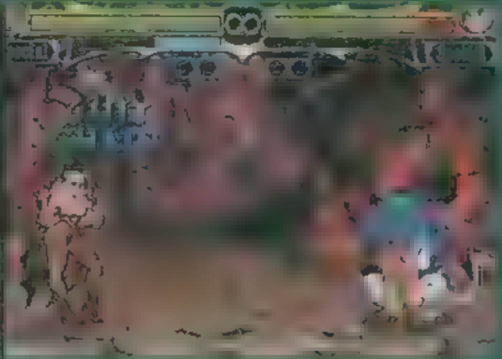
・攻撃値20×1発　・　20×0.9　=18

[illegible]

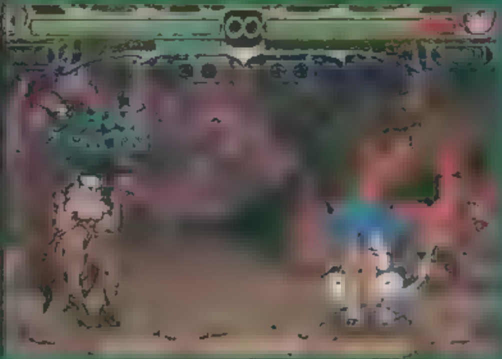
[illegible]的確に当てたほうがいいワケだ。

[illegible]

合計攻撃値は同じだが……



◀モリガンの立ち弱Ⓟ＋しゃがみ弱P（2HIT）、立ち弱Ⓚ＋立ち中Ⓚ＋立ち強Ⓟのダメージ



◀同じ条件で[illegible]しゃがみ中Ⓟ＋立ち中Ⓚ＋立ち強Ⓟのダメージ。ともに、チェーンコンボを使用

永久コンボについて

[illegible]「永久コンボ」が[illegible]のとおり。

①アナカリスvsレイレイ

[illegible]を利用。[illegible]で吐いたあとチェーンコンボを当てる[illegible]るので、以下くり返し。

②ビシャモンvsフォボス

[illegible]ボスは脱出不可能。

③オルバスvsレイレイ

[illegible]す。これだけで永久コンボだ。

④サスカッチvsレイレイ &ガロン以外

[illegible]が少しでも狂うと成立しない。

⑤フォボスvsフォボス

[illegible]コンフュージョナーを当てることができる。

⑥フォボスvsザベル

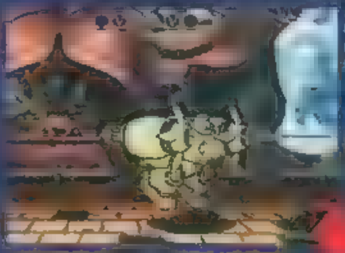
[illegible]ザベルが画面端にいるとラク。

アナカリス
vs
レイレイ

▲暗器が落ちてくるまで、チェーンコンボで時間をかせぐこと。レイレイが画面端にいるなら、強・怨霊返し→(前進)→チェーンコンボのくり返しでハマってしまう。

ビシャモン
vs
フォボス

▲フォボスのみ、鬼首捻りのあとの吹き飛び中に食らい判定がある。攻撃をつなぐタイミングがアマいと、フォボスが着地したときに、弱攻撃連打[illegible]



▲ESプラズマビームを撃つ時点で、相手が画面端近くにいないと、次のコンフュージョナーが間に合わない。技のつなぎも失敗しやすいので、実用性は低い。

表7:永久コンボ

キャラ名 (可能なキャラvs食らうキャラ)	コンボ(バリエーションがあるものは、代表例を紹介)
①アナカリスvsレイレイ	怨霊返し(吸い込む)→強・怨霊返し(吐き出す)→チェーンコンボ(立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ)→{暗器がヒットして気絶}→最初からくり返し
②ビシャモンvsフォボス	鬼首捻り→➡+強Ⓟ→最初からくり返し
③オルバスvsレイレイ	中攻撃→キャンセル・弱・ソニックウェーブ→{前進}→最初からくり返し
④サスカッチvsレイレイ &ガロン以外	前方ダッシュ攻撃(弱Ⓚ→弱Ⓟ→強Ⓚ)→くり返し
⑤フォボスvsフォボス	コンフュージョナー→(前方ダッシュ)立ち中Ⓟ→前方ジャンプ中Ⓟ→{すぐ着地}→前方ジャンプ強Ⓟ→{すぐ着地して前進}→近距離立ち中Ⓟ(1HIT目)→キャンセル・ESプラズマビーム(2HITのみ)→最初からくり返し
⑥フォボスvsザベル	ファイナルガーディアン→くり返し

DONOVAN

キルシュレッドが「食らった相手を引きよせる」状況なら、チェンジイモータルやプレスオブデスをコンボに組み込める（剣が相手を引きよせたところに当てる）。ほかには、間合いを離してESブリザードソード（3HIT）→前方ダッシュ立ち中パンチというコンボも。

ライトニング38段 [illegible]

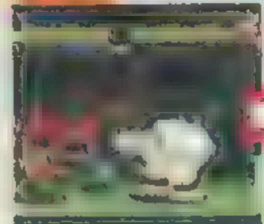
ドノヴァンの最多コンボ。ダッシュ攻撃→ライトニングソードで永久コンボができそうに見えるが、絶対に不可能だ。

冥土行き28段 攻撃値163

キルシュレッドの特性を利用した、究極コンボ。攻撃前に、写真1枚目の状況を作ることが重要なポイントだ。

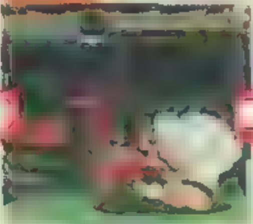
ハマる相手
ドノヴァン
レイレイ
ガロン
ビシャモン
オルバス
サスカッチ

強・キルシュレッド（刀を放す）



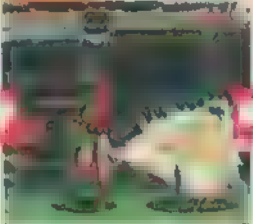
画面端以外の場所に剣を刺したら、相手を跳びこえて写真の状況にする。それぞれの間合いの開きぐあいも、よく見ること。

前方ジャンプ強Ⓚ→立ち中Ⓚ



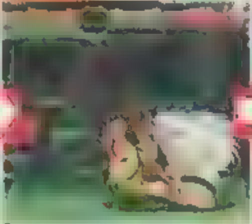
ジャンプ強Ⓚを低く当てて、着地と同時に立ち中Ⓚを入力。Ⓚが当たったら、すぐに強Ⓟと強Ⓚを同時押しだ。

強・キルシュレッド（刀を引きもどす）（※行き・1〜2HIT）



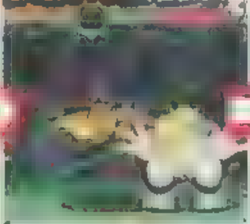
飛ばした瞬間の剣が相手の背中に1〜2発だけヒットして、さらに相手をこちらへ引き寄せてくれたら成功。

立ち弱Ⓚ×4



相手に密着するまで前進して（重要！）、立ち弱Ⓚを4発。連打キャンセルでくり出すので、ボタンを押すリズムは遅めに。

➡＋強Ⓚ



4発目の立ち弱Ⓚを入力したら、速攻で➡＋強Ⓚを入力。ここはチェーンコンボでつなげる。

LEI-LEI

完全なコンボではないが、相手に接近して「強・暗器砲（ハンマー）→チェーンコンボ→（ハンマーがヒットして気絶）→（相手に当てないように弱・暗器砲で剣を捨てる）→強・暗器砲（岩）→チェーンコンボ→（岩がヒットして気絶）→さらにコンボ」で、冥土行きが狙える。

返響器7段 [illegible]

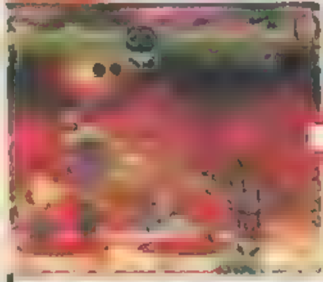
（暗器の当たる間合いから）強・暗器砲→ES返響器とすばやく出したあと、このコンボへとつなげることもできる。

必殺技28段 攻撃値149

条件と操作、すべてがシビアな大道芸だ。相手が画面端にいればラクになるが、旋風舞のヒット数が大幅に減るぞ。

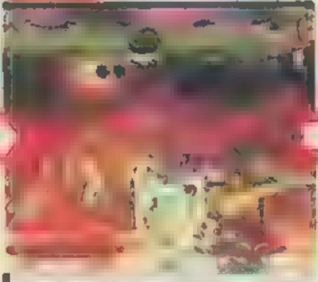
ハマる相手
ドノヴァン
ビクトル
ザベル
モリガン
アナカリス
フェリシア
ビシャモン
サスカッチ
パイロン

強・暗器砲



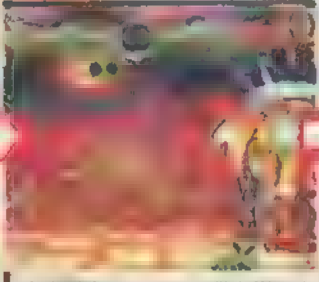
相手は画面端近く、自分は「強・暗器砲が相手にカスる距離」まで離れて、暗器砲を投げる。

ES返響器（3〜4HIT）



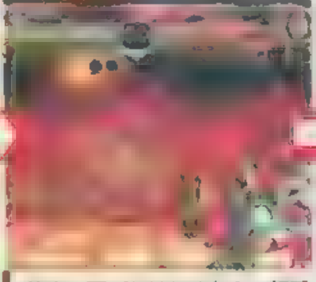
つづけて、ES返響器→旋風舞とスキ間なく入力していく。動作の遅れはゆるされない。

弱・旋風舞（16〜20HIT）



Ⓟ超連射で、ヒット数を増やす（連射装置は必須）。相手を画面端に閉じ込めれば成功だ。

（弱Ⓚを入力して動作中断）



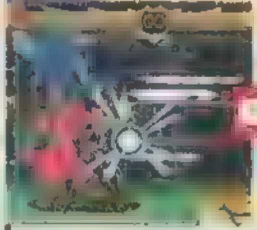
後方へ下がりはじめたら、相手と距離が離れる前に技を中断する。相手と密着できるぞ。

※「攻撃値」は、飛び道具の時間経過による攻撃力低下と、チェーンコンボによる攻撃力低下を加味しながら、各技の攻撃値を足し算したもの。実際には、これに相手の防御力や残り体力、多少のランダム値といった要素も加わり、最終的に相手に与えるダメージとなる。また、「冥土行き」とは、体力満タンの相手をイッキにKOすることをさす。

ハマる相手

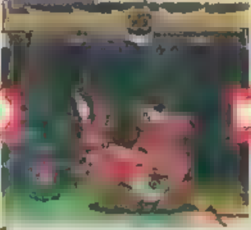
トノヴァン
レイレイ
ガロン
ビシャモン
オルバス
サスカッチ

ESライトニングソード（15HIT）



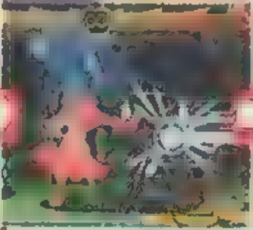
相手に密着してESライトニングソード、Ⓟ連打でヒット数を増やそう。そして、技の動作が完全に終了する瞬間に、

前方ダッシュ立ち中Ⓚ



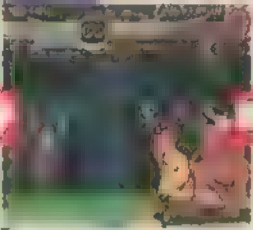
前方ダッシュでのけぞる相手を追いかけ、すぐに中Ⓚ。ドノヴァンは特定のダッシュ攻撃にキャンセルをかけられるので、

ESライトニングソード（15HIT）



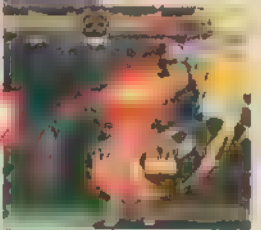
2回目のESライトニングソードへつなげられる。前方ダッシュで十分接近していれば、ちゃんとコンボが成立するぞ。

前方ダッシュ立ち弱Ⓚ



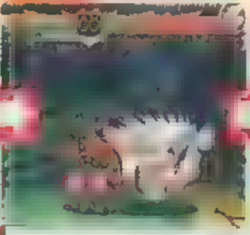
再度前方ダッシュして、すぐに立ち弱Ⓚを出す。これ以上接近できないので、中Ⓚ→ライトニングソードは届かない。

ESイフリートソード（2〜6HIT）



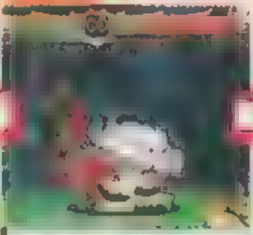
立ち弱Ⓚにキャンセルをかけて、ESイフリートソード。この時点で相手を画面端に追いつめていれば、最大6ヒットする。

強・キルシュレッド（※もどり）



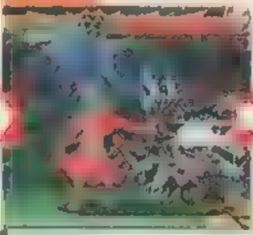
相手がのけぞり状態から復帰する直前にもどってきた剣が当たり、再度こちらへ引き寄せられてくる。さらに攻撃だ。

立ち中Ⓚ



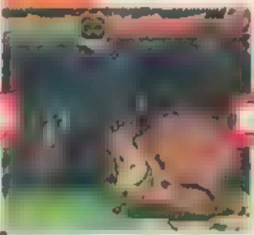
➡＋強Ⓚの硬直がとけたらすぐに立ち中Ⓚを出して、キャンセル・ESライトニングソード。Ⓟ連打も忘れずに。

ESライトニングソード（15HIT）



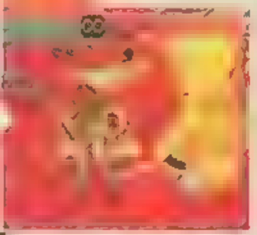
「中Ⓚ→ライトニングソード」を「立ち弱Ⓟ×5→立ち中Ⓟ」に変えると、攻撃力は落ちるが全キャラに入るコンボになる。

前方ダッシュ立ち弱Ⓚ



ライトニングソードの動作が終わった瞬間に前方ダッシュ、弱Ⓚを出したら➡⬇⬊＋Ⓟと速攻でコマンド入力して、

イフリートソード

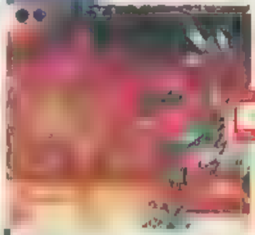


トドメの一撃。相手を画面端まで追いつめているなら、ESイフリートソードでコンボ数を増やすことも可能

ハマる相手

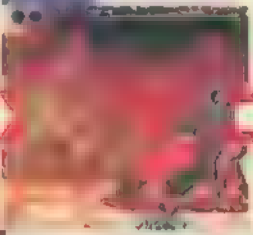
ドノヴァン
ガロン
ビクトル
ザベル
フェリシア
ビシャモン
オルバス
サスカッチ
フォボス
パイロン

前方ジャンプ強Ⓟ（3HIT）



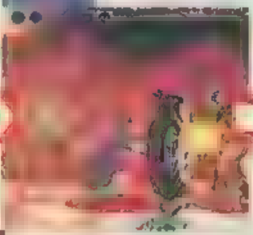
画面端限定のコンボ。まずはジャンプ強Ⓟを、立ち中Ⓟへギリギリつながるくらい高めに当てる。

立ち中Ⓟ



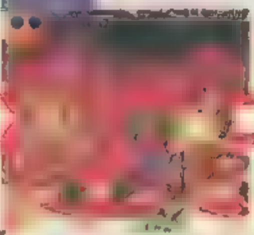
着地と同時に立ち中Ⓟを出せば、ギリギリつながる。そのあと、早すぎず遅すぎずのタイミングで⬇⬋⬅＋弱Ⓟと入力。

弱・返響器



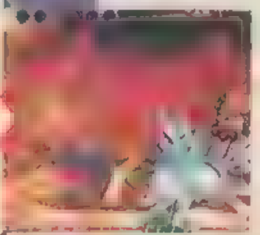
ジャンプ強Ⓟを当てる高さと立ち中Ⓟを出すタイミングが合っていれば、コンボとして成立する。

立ち中Ⓟ



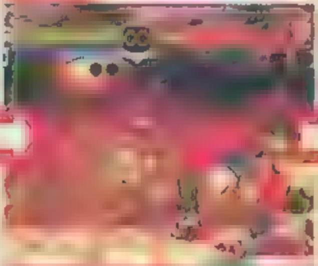
返響器から立ち中Ⓟへもギリギリつながる。うまくコンボにならない人は立ち弱Ⓚで代用しよう。

しゃがみ強Ⓟ



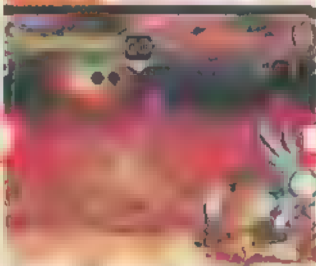
立ち中Ⓟからチェーンコンボでつなぐ。遠距離立ち強Ⓟで代用すると、威力はかなり落ちるがヒット数をかせげるぞ。

立ち弱Ⓚ



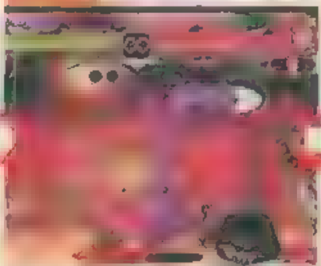
着地したのを見たら、すぐに立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚと入力。ここはチェーンコンボでつなごう。

立ち強Ⓚ



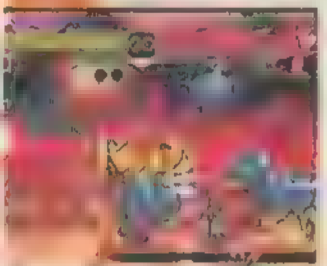
強Ⓚを押したら速攻で中Ⓟ×2、⬆と入力すれば、攻撃を出しつつ天雷破のコマンドが完成。

天雷破（2HIT）



分銅が相手の頭上に直撃すれば、つづけて振ってくる鉄球は絶対に回避されないので、

天雷破（鉄球1〜5HIT）



コンボ数には加算されないが追加ダメージを与えられる。まずこの時点で冥土行きとなるぞ。

DEMITRI

デミトリの最多コンボは、ビクトルに接近してデモンブラスト→ES追いうち攻撃の37ヒット。相手が地面に落ちて、“追いうち攻撃に対する食らい判定”が出た瞬間にヒットすれば、ちゃんとコンボ数に換算されることを利用する。右のコンボも、それを活用したものだ。

ESメドレー23段

ESバットスピンだけでなく、ジャンプ攻撃も限界まで低く当てれば、ダッシュ・デモンクレイドルへつなげられるぞ。

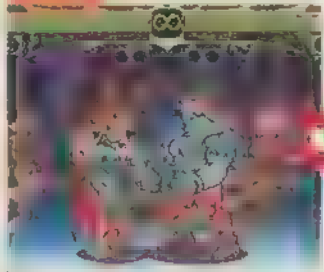
裏回り5段

攻撃値59

ジャンプ攻撃を3発当てたあげく、裏に回る荒技。ほかの相手には、ジャンプ弱Ⓚ→中Ⓚor強Ⓟの2段で裏に回ろう。

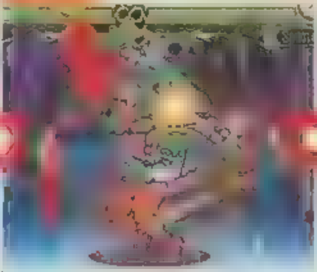
キマる相手
ビクトル

(この間合いから跳べ！)



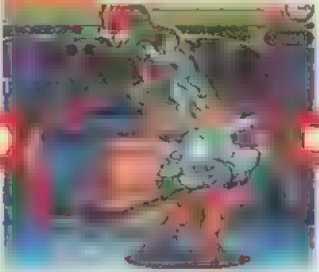
両者の間合いに注目。これより近くても遠くても、すべての攻撃がつながることはない。

前方ジャンプ弱Ⓟ



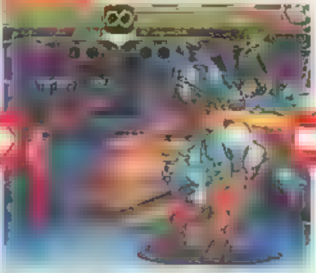
まずは、前方ジャンプの上昇途中で、ビクトルの後頭部を狙う感じで弱Ⓟを当てよう。

(前方ジャンプ)弱Ⓚ



心持ち遅めに弱Ⓚを入力して、ビクトルがのけぞり状態から復帰する直前に当てる。

(前方ジャンプ)強Ⓟ



弱Ⓟ→弱Ⓚのときより早めのリズムで強Ⓟ。遅いと空振るし、早すぎるとつぎにつながらない。

GALLON

ミラージュボディー使用中は、前方ダッシュ攻撃→地上攻撃を連続技にすることができる。慣れれば、「前方ジャンプ強Ⓚ→前方ダッシュ（弱Ⓚ→強Ⓚ）→立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→立ち強Ⓟ」といった感じで、20オーバーのコンボを狙うことも可能になるぞ。

反則技30段

ドラゴンキャノンを食らっている相手に攻撃を当てると、ダウンせずに炎が5ヒットすることを利用する反則技だ。

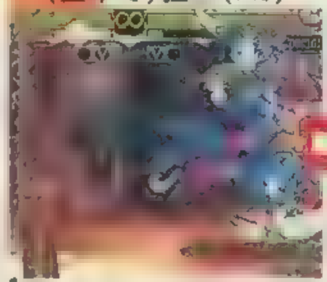
ESキャノン21段

攻撃値165

こちらは、反則技なしで冥土行きだ。最初のジャンプ弱Ⓚをはぶけば、ガロンとレイレイ以外にキメられる。

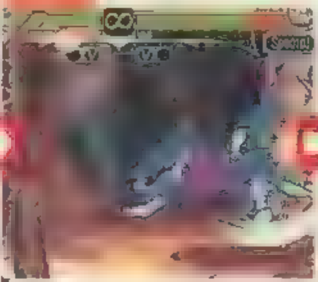
キマる相手
ビクトル
アナカリス

ミラージュボディー→前方ジャンプ弱Ⓚ(×3)→(空中で)強Ⓟ(×3)



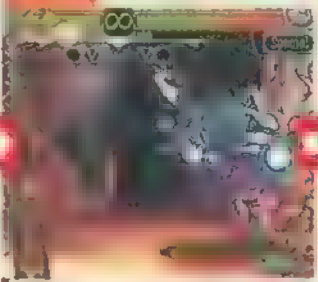
攻撃前に、あらかじめ右端にあるテーブルと窓ガラスを壊しておくこと（重要！※）。

前方ダッシュ弱Ⓟ(×3)



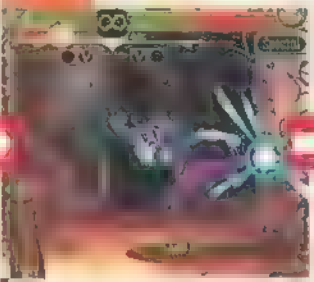
着地する瞬間に➡➡で前方ダッシュして、すぐに弱Ⓟを出す。一瞬の遅れもゆるされない。

(ダッシュ中に)弱Ⓚ(×3)→(ダッシュ中に)中Ⓚ(×3)



さらに、ベストのタイミングで弱Ⓚ→中Ⓚと押すと、中Ⓚを着地スレスレに当てられる。

立ち中Ⓚ



ダッシュしたあとは、着地したときに少し硬直時間があるので、一瞬待ってから入力すること。

※ビーストキャノンをヒットさせた瞬間に相手が“壊れる背景”を破壊すると、通常より早く相手が吹き飛ぶため、ビーストキャノンの方向転換が間に合わなくなる。

キマる相手

ドノヴァン
レイレイ
デミトリ
ガロン
ビクトル
ザベル
モリガン
アナカリス
フェリシア
ビシャモン
オルバス
サスカッチ
フォボス
パイロン

ESバットスピン（10HIT）

相手の頭上を狙ってバットスピン（画面端だと簡単）。ヒット数は、相手の背の高さによる。

（前方ダッシュ）

着地したあと、一瞬呼吸をおいてから「→→↓↘+ⓅⓅ同時押し」と、すばやく入力。

ESフ[illegible]シュ・デモンクレイドル（7HIT）

普通の（真上へ跳ぶ）デモンクレイドルが出てしまう人は、コマンド入力がやや早いぞ。

ES追いうち攻撃（6HIT）

デモンクレイドルの動作か終わった瞬間に出せば、ちゃんとコンボ数に加えることかできる。

近距離立ち中Ⓟ

着地する瞬間に入力しないと、コンボにならないぞ。あとは、↓↙←+強Ⓟと入力して、

強・カオスフレア

キャンセル・カオスフレアでトドメ。見た目はたいしたことないが、実際にキメるのは困難だ。

キマる相手

ビクトル
アナカリス

ミラージュボディー→ドラゴンキャノン(5HIT)（[illegible]に相手の弱攻撃を食らう）

画面端の相手に密着して、分身→ドラゴンキャノン。炎が出てくる瞬間に、相手の弱の基本技を1発だけ食らい、硬直を解く。

前方ジャンプ弱Ⓚ(X3)

ドラゴンキャノンを食らって燃えている相手にジャンプ直後の弱Ⓚを当てると、相手はのけぞり状態になって倒れない。

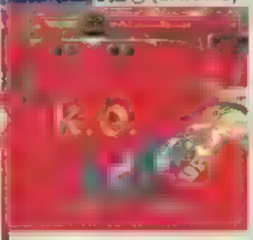
(空中で)強Ⓟ(X3)

ふたたび相手は燃えてしまうので、ジャンプの降下途中で強Ⓟも当てて、ヒット効果を強制的にのけぞりに変化させる。

前方ダッシュ中に弱Ⓟ(X3)→弱Ⓚ(X3)→中Ⓚ(X3)

着地する瞬間に→→で前方ダッシュ。跳ねた瞬間に弱Ⓟを出して、弱Ⓚ→中Ⓚとベストのタイミングでつなげば、

近距離立ち中Ⓟ(X3)→しゃがみ中Ⓚ(X3)→遠距離立ち強Ⓟ(2HITX3)



立ち中Ⓟへつなげられるので、そのままチェーンへ。最後の強Ⓟは2段技だが、たいがいは途中で「冥土行き」してしまう。

ES対空ビーストキャノン

中Ⓚにキャンセルをかけて対空ビーストキャノン。すぐに✚ボタンを↑に入れつつ、Ⓟを連打。

方向転換(↑)

吹き飛んだ相手を突き上げるように、↑へ方向転換する。つぎは、↓へ入力しながらⓅ連打。

方向転換(↓)

↑から↓へと、極限まで早く方向転換すれば、追いうちをコンボ数に加えることも可能だ。

ES追いうち攻撃（2HIT）

ギリギリでコンボ数に加算できる。ごくまれに、相手が体力ゼロで耐えきる場合がある。

VICTOR

ビクトルは攻撃力こそあるが、必殺技を連続技に組み込むのは困難。せいぜいジャンプ攻撃→弱の基本技のあと、キャンセルをかけて中・ジャイロクラッシュかギガバーン（ESも可）が限界だ。必然的に、チェーンコンボがたよりになる。リーチの伸びる電撃攻撃を活用しよう。

サンダーブレイク6段

攻撃値63

相手の起き上がりに、ベストのタイミングでサンダーブレイクを重ねると、コブシ＋電流2本で3ヒットする。

電撃チェーン11段

攻撃値88

ビクトル唯一の2ケタ・コンボ。アナカリスが画面端近くにいる場合のみ、追いうち攻撃をコンボ数に加算できる。

キマる相手

アナカリス

前方ジャンプ弱Ⓟ

まずは前方ジャンプの昇り（頂点近く）で、アナカリスの後頭部を狙って弱Ⓟを当てる。

（空中で）弱Ⓚ

そして、ベストのタイミングで弱Ⓚへ切り換えたあと、

（空中で）中Ⓟ

つづけて、スキ間なく中Ⓟを入力すれば、着地寸前にギリギリ当てることができるのだ。

立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ

着地と同時にチェーンコンボ。まずは、立ち状態で弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟとリズミカルに入力。

ZABEL

ジャンプ攻撃がらみのコンボが多い。ジャンプ攻撃からチェーンコンボへつなぐなら、「前方ジャンプ弱Ⓚ→（空中で）中Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→➡＋強Ⓟ（3HIT）」が、一番攻撃値をかせげる。相手の背が低いなら、ジャンプ攻撃を強Ⓟ1発に減らそう。

めくりスティング16段

[illegible]

デスボルテージをイービルスクリームに変えると、追いうち攻撃をコンボ数に追加できなくなるが、攻撃値は高くなる。

エリアルレイプ11段

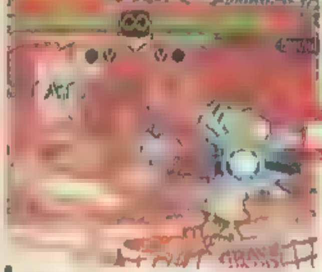
攻撃値91

空中攻撃で構成されたコンボ。画面端近くにアナカリスがいれば、写真のとおり追いうち攻撃もコンボ数に加えられる。

キマる相手

アナカリス

前方ジャンプ強Ⓚ（3HIT）

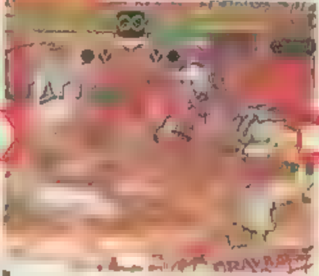


前方ジャンプの頂点で強Ⓚを入力すると、3ヒットしたあとすぐに着地できる。

（着地と同時に再度前方ジャンプ）

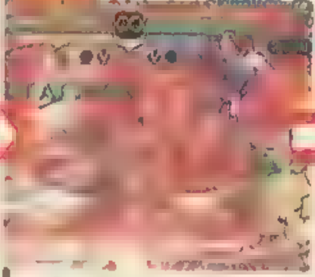
着地前から✚ボタンを⬈へ入力しておくのがポイント。再度跳び上がったら、すぐ弱Ⓚを入力

前方ジャンプ弱Ⓚ



ジャンプの昇りで弱Ⓚを当てることができる（タイミングは目押し連続技なみにシビア）。

（空中で）⬇＋中Ⓟ

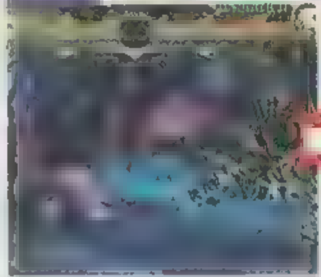


弱Ⓚが当たるのを見たら、「➡⬊＋中Ⓟ＋⬇⬋＋ⓀⓀ同時」とタイミングよく入力することで

ハマる相手

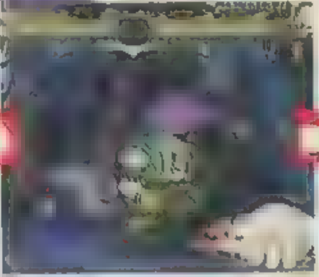
- ドノヴァン
- レイレイ
- デミトリ
- ガロン
- ビクトル
- ザベル
- モリガン
- アナカリス
- フェリシア
- ビシャモン
- オルバス
- サスカッチ
- フォボス
- パイロン

（まずは相手をダウンさせる）



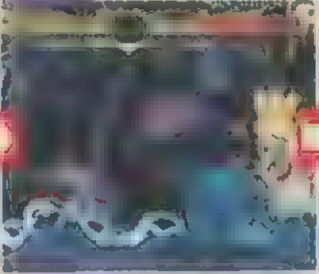
画面端の相手に、やや離れた位置から電撃しゃがみ強Ⓚを当てたあとが狙いやすい。

（相手が完全にダウンした直後に入力）



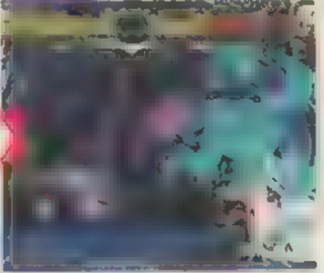
相手が地面で1回バウンドして、完全にダウンした直後にサンダーブレイクを入力する。

サンダーブレイク（3HIT）



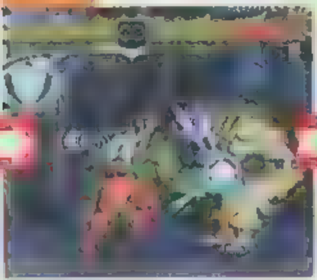
相手が起き上がった瞬間にコブシが振り下ろされて電流が発生していると……このダメージ！

ES追いうち攻撃（3HIT）



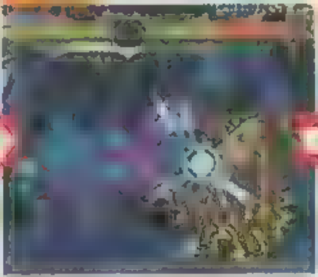
間合いを調整して、相手の落下途中にES追いうち攻撃を入力すれば、コンボ数に加えられる。

立ち中Ⓟ



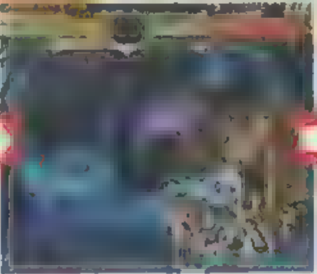
つぎに出す技、立ち中Ⓚはボタンを押したあと、攻撃が出るまで“押しっぱなし”にすること。

電撃立ち中Ⓚ



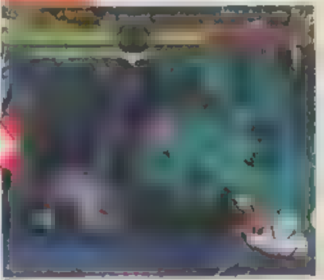
つづけて✚ボタンを⬇方向へ入力したまま、心持ち遅めに強Ⓚを押しっぱなしにする。

電撃しゃがみ強Ⓚ



この時点で、アナカリスがほぼ画面端にいれば、追いうち攻撃をコンボ数に加えるチャンス！

ES追いうち攻撃（3HIT）

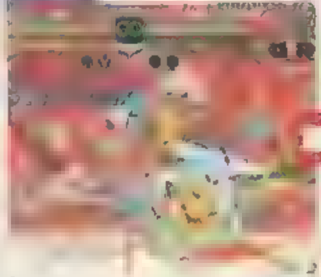


間合いを調節し、アナカリスが落下しはじめたときに追いうち攻撃を入力すれば、完成だ。

ハマる相手

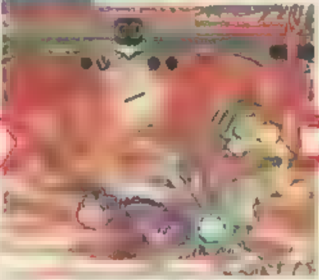
- ドノヴァン
- レイレイ
- デミトリ
- ガロン
- ビクトル
- ザベル
- モリガン
- アナカリス
- フェリシア
- ビシャモン
- オルバス
- サスカッチ
- フォボス
- パイロン

ESのぼり空中スカルスティング（9HIT）



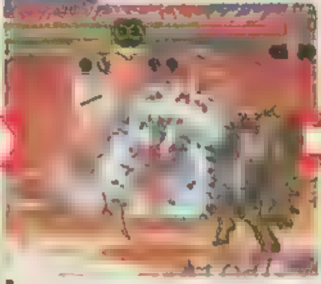
ジャンプ上昇中に入力し、攻撃判定が出ると同時に当てはじめるのが、ヒット数をかせぐコツ。

しゃがみ中Ⓚ



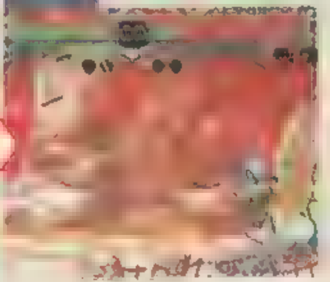
スカル〜は、アナカリスにのみ9ヒットする。着地したら「➡⬋＋中Ⓚ＋⬇⬋＋ⓀⓀ」と入力、

デスボルテージ



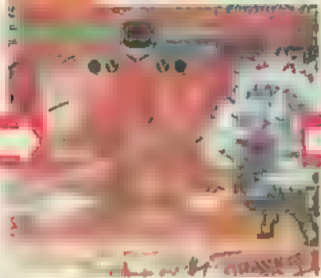
タイミングが合っていれば、しゃがみ中Ⓚにキャンセルをかけてデスボルテージが出る。

ES追いうち攻撃（5HIT）



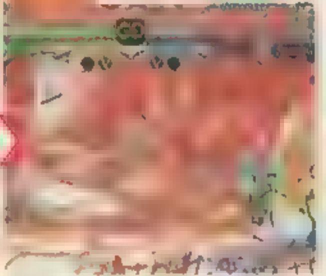
相手が落ちはじめたら追いうち攻撃を入力。1発目がかならず空振るため、ヒット数は5発に。

空中デスボルテージ



ジャンプ⬇＋中Ⓟを出しつつ、それにキャンセルをかけて空中デスボルテージを出せる。

ES追いうち攻撃



デスボルテージの時点でアナカリスが画面端にいれば、追いうち攻撃もコンボ数に加えられる。

MORRIGAN

「アストラルヴィジョン→中・バルキリーターン→しゃがみ弱Ⓟ→立ち強Ⓚ→強制キャンセル・ダークネスイリュージョン」という最多コンボを持つ（約60ヒット）。自分は画面端で、ビクトルかアナカリスを画面中央よりやや前に置き、上記の技をスキなくつなげていこう。

分身24段

[illegible]

分身中は攻撃値が半分になるが、ソウルフィストと追いうち攻撃は変わらない（＝攻撃力2倍になる）ことを利用する。

分身43段

攻撃値175

分身中にチェーンコンボを出すと、攻撃値が半分→3分の2に増える（半分×3分の2にはならない）ことを利用する。

キマる相手

- ドノヴァン
- レイレイ
- デミトリ
- ガロン
- ビクトル
- ザベル
- モリガン
- アナカリス
- フェリシア
- ビシャモン
- オルバス
- サスカッチ
- フォボス
- パイロン

アストラルヴィジョン

右上に掲載している連続技と同じ位置関係を確保して、分身→ソウルフィストと入力する。

弱・ソウルフィスト(×2)

相手との距離が離れすぎていると、画面外で分身の撃ったソウルフィストが飛んでこないぞ。

前方ダッシュ中に中Ⓚ(×2)→シェルキック(3HIT×2)

右上の連続技とちがい、シェルキックを使っても大丈夫。中Ⓚにキャンセルをかけて出そう。

しゃがみ弱Ⓟ(2HIT×2)→しゃがみ弱Ⓚ(×2)

着地と同時に、チェーンコンボへ。まずはしゃがみながら弱Ⓟ（2HIT）→弱Ⓚと入力。

ANAKARIS

普通に連続技に組み込める必殺技がコブラブローしかなく、必然的にチェーンコンボにたよるようになる。しかし、ES飛び道具を空中の相手に中途半端にヒットさせたり、目押しのテクニックを活用すると、ここにあるような意外な連続技を組み立てることも可能なのだ。

ファラオマジック6段

[illegible]

言霊返しで吸い込んだ特定の飛び道具をES化させて吐き出し、空中の相手に2ヒットさせると成立するコンボだ。

目押し10段

攻撃値78

立ち弱Ⓚ2発から目押しでしゃがみ中Ⓟ→ESコブラブローとつなぐことも可能だが、コブラ〜のヒット数が減るぞ。

キマる相手

- ドノヴァン
- レイレイ
- デミトリ
- ガロン
- ビクトル
- ザベル
- モリガン
- アナカリス
- フェリシア
- ビシャモン
- オルバス
- サスカッチ
- フォボス
- パイロン

前方ジャンプ⬥＋Ⓚ

前方ジャンプの降下中、着地直前にヒットするようなタイミングで⬥＋Ⓚを出す。

（前方ダッシュ）

着地した瞬間に前方ダッシュ。一瞬の遅れもゆるされない。そして、すぐに弱Ⓚを押せば、

前方ダッシュ立ち弱Ⓚ

ギリギリ連続技になる。ここの入力に自信がない人は、ジャンプ⬥＋Ⓚをはぶいてしまおう。

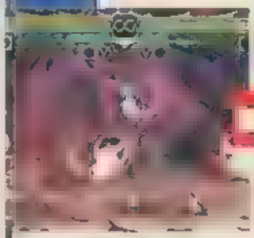
（目押しで）立ち弱Ⓚ(1発目)

ダッシュ立ち弱Ⓚから立ち弱Ⓚ×2まで、すべて均一のリズムでボタンを押せばつながるぞ。

ハマる相手

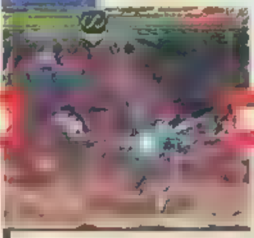
- ドノヴァン
- レイレイ
- テミトリ
- ガロン
- ビクトル
- ザベル
- モリガン
- アナカリス
- フェリシア
- ビシャモン
- オルバス
- サスカッチ
- フォボス
- パイロン

アストラルヴィジョン)→ソウルフィスト(X2)



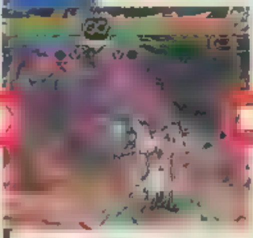
分身が画面端にめり込む間合いでコマンドを入力し、すぐにソウルフィスト。相手は、なるべく前方へ寄せておくこと。

前方ダッシュ中に弱Ⓚ(X2)→強Ⓚ(X2)



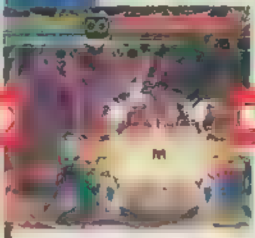
ショートダッシュから攻撃を2発。追いうち攻撃まで分身を残したいので、時間のかかるシェルキックは使わないこと。

立ち強Ⓟ(X2)



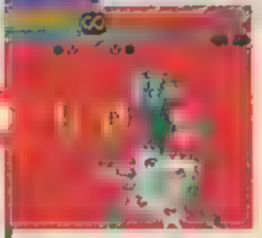
着地と同時に出したら、すぐに「⬇⬊➡+ⓅⓅ同時押し」と入力して、必殺技キャンセルをかけるのだ。

ESソウルフィスト (2HIT×2)



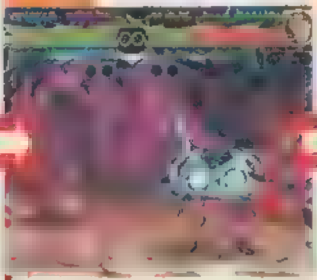
吹き飛んだ相手の食らい判定が途中で消えてしまうので、光弾の攻撃判定3発ぶんのうち、2発までしか当たらない。

ES追いうち攻撃 (6HIT×2)



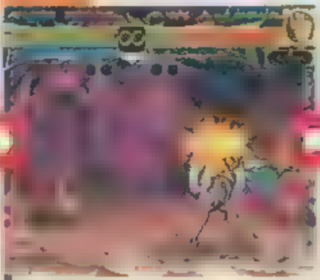
相手が落下しはじめたと同時にES追いうち攻撃を入力して当てる。追いうち攻撃の最中に相手の体力が尽きてしまう。

立ち中Ⓟ(×2)→立ち中Ⓚ(×2)



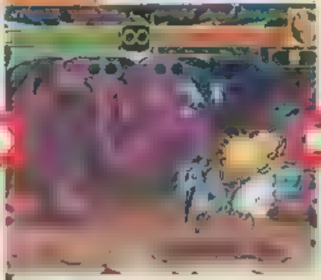
つぎに、立ち上がって「中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ」とチェーンコンボでつなげていく。

立ち強Ⓟ(×2)→立ち強Ⓚ(4HIT×2)



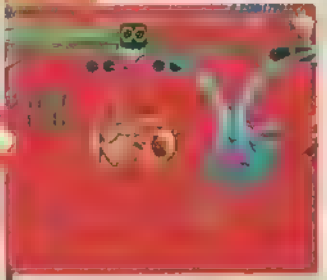
チェーンコンボは攻撃値が3分の2になるかわりに、分身中の攻撃値半減を無効化するぞ。

(立ち強Ⓚの4ヒット目に強制キャンセル)



強Ⓚのヒット中にダークネス～のコマンドを入力開始。3ヒット目あたりで分身は消えるが、

ダークネスイリュージョン (14HIT)

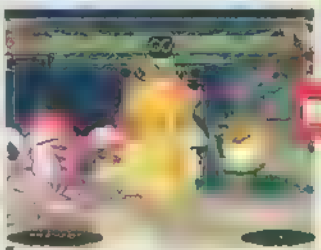


かまわず4ヒット目でコマンドを完成させて、強制キャンセル。これで冥土行きコンボ成立だ。

ハマる相手

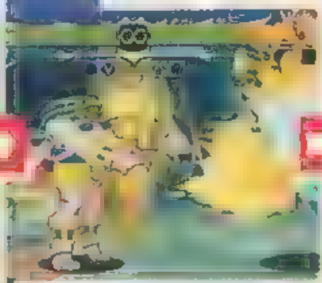
- テミトリ
- モリガン
- サスカッチ
- フォボス
- パイロン

返し(吸い込む)→ES霊返し(吐き出す)



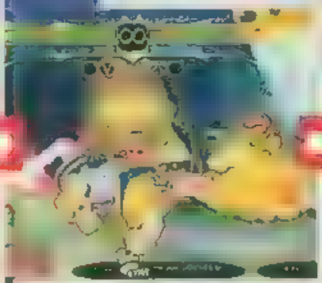
飛び道具を吸い込み、遠くからESで吐き出す。吐く瞬間に相手が跳んでいれば、

前方ダッシュ



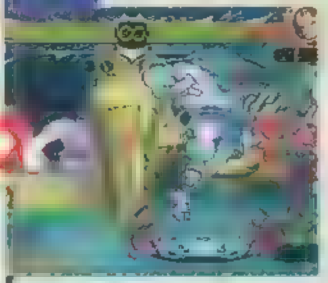
相手は弾の上にのっかり、2ヒットする。自分は前方ダッシュして、減速する前に……

(中Ⓚを空振らせる)



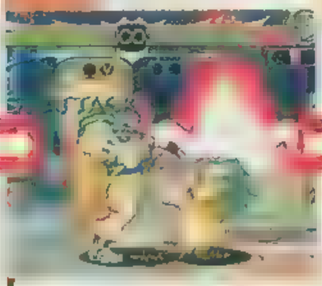
中Ⓚを出して、ダッシュ距離を伸ばす。この時点で、相手が画面端にいればチャンス！

ファラオマジック (4HIT)



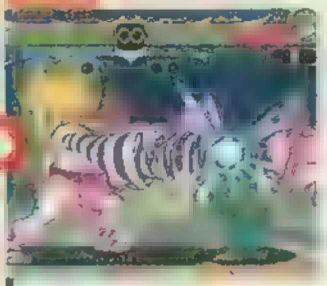
吐いた弾が画面外へ去った瞬間にコマンドを完成させると、落下中の相手にヒットするぞ。

(目押しで)立ち弱Ⓚ(2発目)



2発目の立ち弱Ⓚを入力したあと、すばやく「⬅➡+ⓅⓅ同時押し」と入力すれば、

ESコブラブロー (6HIT)



2発目の立ち弱Ⓚに必殺技キャンセルをかけて、ESコブラブローが炸裂する。

FELICIA

レイレイ、ガロン、サスカッチには「めくりジャンプ強Ⓚ→立ち中Ⓚ→ダンシングフラッシュ」が連続技になる。また、この3人が画面端スレスレにいた場合は、ダンシングフラッシュをプリーズヘルプミーで代用可能だ。ジャンプ強Ⓚをはぶけば、キマる相手はかなり増える。

ヘルプミー8段

[illegible]

プリーズヘルプミーの特性を利用したコンボだが、相手の攻撃と自分の入力タイミングがベストだと……（→P.125）。

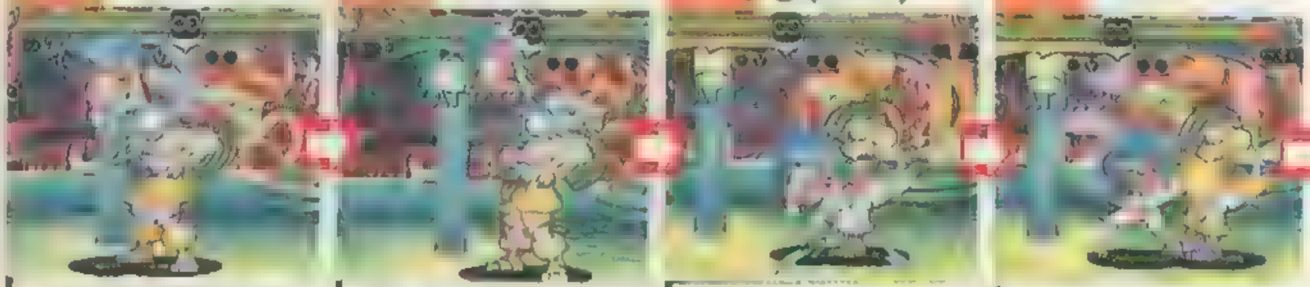
目押し10段

攻撃値79

空中4段攻撃から目押し連続技へつなげる、テクニカルなコンボ。ジャンプ攻撃の数を減らせば、全員にキメられる。

キマる相手

アナカリス



前方ジャンプ弱Ⓟ

しゃがみ中Ⓚが当たるくらいの近距離から前方ジャンプ。上昇中に、まず弱Ⓟを当てる。

（空中で）弱Ⓚ

以降、弱Ⓚ→中Ⓟまで、まったくスキ間なくつないでいくと、

（空中で）中Ⓟ（2HIT）

ジャンプ中Ⓟの2段目が間に合う。着地寸前ギリギリで、ヒットさせることができるのだ。

近距離立ち弱Ⓟ

着地する瞬間に弱Ⓟボタンを押せば、足が地面につくと同時に攻撃を出すことができる。

BISHAMON

攻撃力が高いため、たとえば前方ダッシュ中Ⓚからチェーンコンボへつないだり、「前方ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ（2HIT）→しゃがみ強Ⓚ」だけで、相手の体力を半分以上奪える。「前方ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→ES下段居合い斬り（9HIT）」の威力は必見だ。

捻り3段＋α

[illegible]

ヒット、ガードに関係なく鬼首捻りでつかめるという、サギくさい連続技。つかんだら攻撃回数を増やそう。

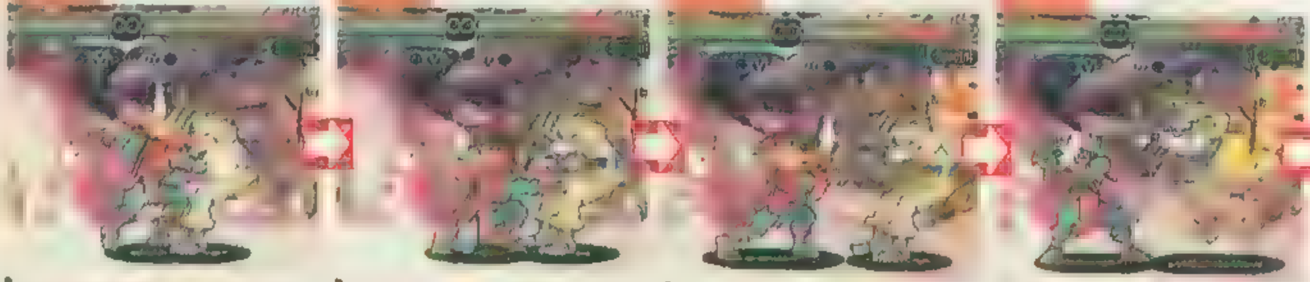
撥ね刃8段

攻撃値92

このあと、ES追いうち攻撃を加えれば、ES下段居合い斬りを使ったとき以上のダメージを与えられる。

キマる相手

アナカリス



前方ジャンプ強Ⓟ（2HIT）

ジャンプの頂点で入力しよう。なお、アーケード版では垂直ジャンプ強Ⓟが2ヒットする。

しゃがみ中Ⓟ

このあと、ES下段居合い斬りへつないでもいい（単純に大ダメージを与えられる）。

撥ね刃

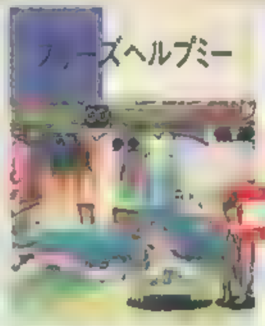
しゃがみ中Ⓟにキャンセルをかけて、中か強の撥ね刃を出そう。

返し刃

相手をこちらへ引っぱり込む。返し刃自体のダメージは0で、コンボ数にも加算されない。

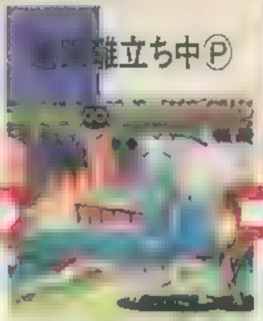
キマる相手

- ドノヴァン
- レイレイ
- デミトリ
- ガロン
- ビクトル
- ザベル
- モリガン
- アナカリス
- フェリシア
- ビシャモン
- オルバス
- サスカッチ
- フォボス
- パイロン



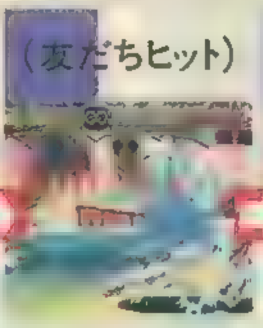
プリーズヘルプミー

画面端にいる相手に密着してコマンド入力。その直後に、相手の弱攻撃を1発だけ食らって、自分の硬直を解く。



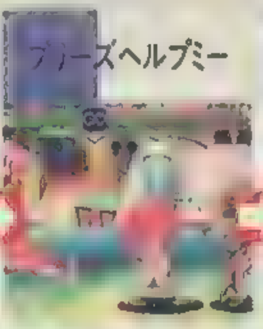
遠距離立ち中Ⓟ

のけぞりから復帰したと同時に、立ち中Ⓟを出す。



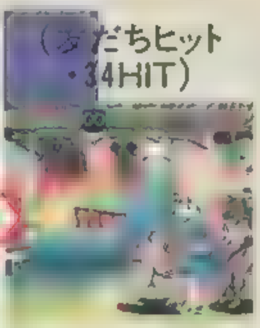
（友だちヒット）

フェリシアが攻撃を食らっているので、袋だたきモードは発動しないが、食らった相手は長時間硬直してしまう。



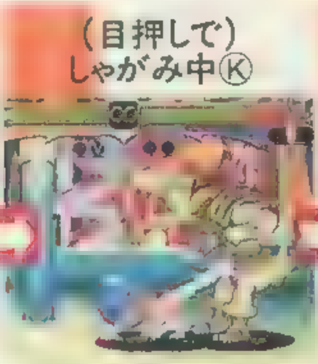
プリーズヘルプミー

立ち中Ⓟにキャンセルをかけて、2回目のヘルプミー。こんなに間合いが離れているのに、攻撃が間に合ってしまう！



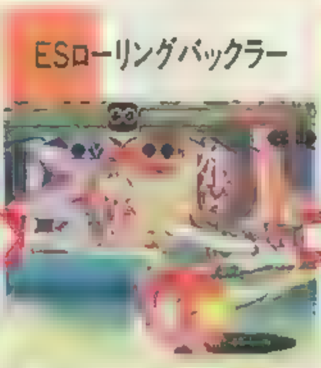
（友だちヒット・34HIT）

プリーズヘルプミーの動作中にダメージを受けても、友だちがヒットすれば十分なオツリを返すことが可能、という一例だ。



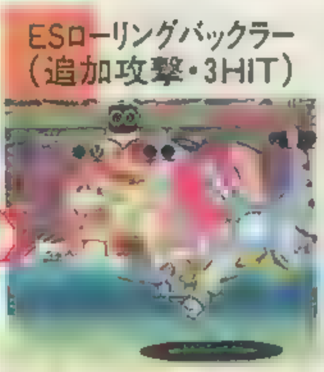
（目押しで）しゃがみ中Ⓚ

立ち弱Ⓟを当てたら✚ボタンを⬇に入力しておき、一瞬待ってから中Ⓚ。目押しでつながる。



ESローリングバックラー

目押しで中Ⓚをつないだため、必殺技キャンセル可能。ESローリングバックラーを出そう。

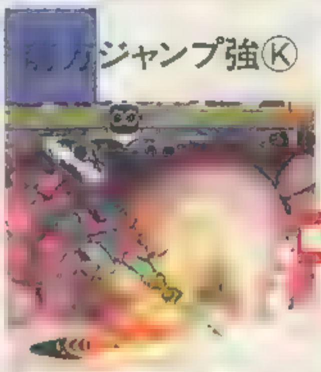


ESローリングバックラー（追加攻撃・3HIT）

相手にヒットしたらⓅを入力すれば、爪を振り上げて宙に跳ねる、この攻撃へと変化する。

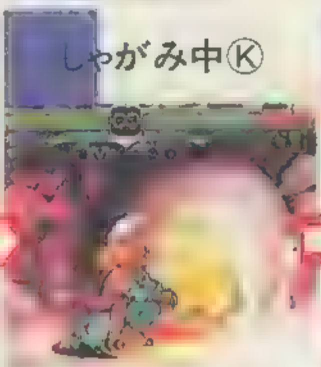
キマる相手

- ドノヴァン
- レイレイ
- デミトリ
- ガロン
- ビクトル
- ザベル
- モリガン
- アナカリス
- フェリシア
- ビシャモン
- オルバス
- サスカッチ
- フォボス
- パイロン



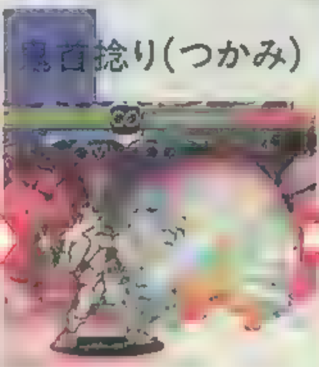
前方ジャンプ強Ⓚ

ジャンプの降下途中に強Ⓚを押して、低く当てる。当てにくく感じたら、中Ⓚで代用しよう。



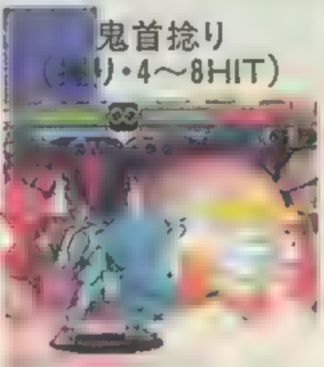
しゃがみ中Ⓚ

着地したあとは、「➡⬊+中Ⓚ+⬇⬋+ⓅⓅ同時」と入力すれば、しゃがみ中Ⓚを出しつつ



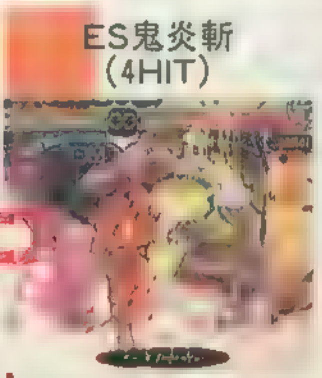
鬼首捻り（つかみ）

それにキャンセルをかけて、鬼首捻りが発動する。のけぞっている相手をつかまえるぞ。



鬼首捻り（捻り・4〜8HIT）

つかんだら✚ボタンを左右に振りつつ攻撃ボタンを連打して、捻る回数を増やそう。



ES鬼炎斬（4HIT）

見た目をハデにしたいならジャンプ強Ⓟのあと、➡+弱Ⓚからチェーンコンボへ持ち込め。

AULBATH

ソニックウェーブやポイズンブレスをヒットさせたあと、無防備の相手に連続技をたたき込めば、それだけでコンボ数を1つ増やすことができる。「前方ダッシュ中Ⓟ（2HIT）→弱攻撃or立ち中Ⓚから連続技」ができるようになると、オルバスはイッキに強くなるぞ。

トリックフィッシュ7段

オルバスの後方ダッシュは、基本技に必殺技キャンセルをかけて出せる。このような連続技にも利用可能だ。

鉄砲水10段

攻撃値120

スクリュージェットをESトリックフィッシュ→ES追いうち攻撃に変えると、コンボ数は減るが攻撃値が増える。

キマる相手

レイレイ

（ウォータージェイルで相手を拘束）

まずは相手をウォータージェイルの中に閉じ込めて、写真の高さまで浮かび上がらせたら、

シーレイジ（波・1HIT）

シーレイジで撃墜。この時点で相手が画面端にいる状態になると、あとの攻撃へつなげやすい。

シーレイジ（追いうち・5HIT）

ダウンした相手を強制的に起こしつつ、追いうちで5発当たる。波の終わりが見えたら、

前方ダッシュ中Ⓟ（2HIT）

相手の目の前までダッシュして中Ⓟを出せば、攻撃が終わったあとも相手と密着しているので、

SASQUATCH

前方ダッシュ攻撃からの連続技が、非常に強力（永久コンボもあるし……）。たとえば、「前方ダッシュ中に弱Ⓚ→弱Ⓟ→強Ⓚ（2HIT）とつなぎ、着地後に立ち中Ⓟ→ESビッグタイフーン」というコンボで、相手の体力は3分の2ほどなくなってしまう。

真エリアルレイブ7段

空中攻撃で構成された連続技。最後の空中ビッグサイクロンは、ESビッグタイフーンかビッグスノーに変えてもいい。

冥土スノー15段

攻撃値145

相手の協力が必要だが、冥土行きコンボになる。ESビッグスノーは、「⬇⬊➡＋弱中Ⓟ同時押し」と入力しよう。

キマる相手

デミトリ

モリガン

アナカリス

サスカッチ

バイロン

（相手の飛び道具を押し返すように）ESビッグスノー（1〜2HIT目）

スタート時くらいの間合いをとり、相手が飛び道具を出す瞬間にこちらもESビッグスノーを入力、弾を押し返す。

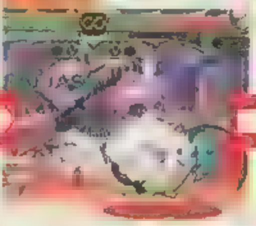
前方ダッシュ中Ⓚ

硬直が解けたら前方ダッシュ。早めに中Ⓚを当てて、ビッグスノーの1〜2HIT目を食らっている相手の凍結を解除。

ESビッグスノー（2〜3HIT目）・（ダッシュ中に）強Ⓚ（2HIT）

ビッグスノーの残りが当たるので、凍結した相手の食らい判定が消えないように、強Ⓚを当てて、のけぞり状態に変える。

（着地と同時に前方ダッシュ）



サスカッチが着地する瞬間に✚ボタンを➡➡と入力して、つづけて2度目の前方ダッシュ。すぐに弱Ⓚを入力する。

前方ダッシュ弱Ⓚ

ダッシュ直後に入力すれば、攻撃を継続することができる。休む間もなく、相手にヒットしたのを確認したらつぎは弱Ⓟ。

キマる相手

- ビクトル
- アナカリス

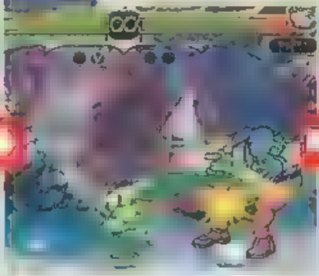
前方ジャンプ攻撃（弱Ⓟ→強Ⓟ）

ジャンプの頂点で弱Ⓟを出して、強Ⓟへつなぐ。弱Ⓟをはぶけば、キマる相手が増えるぞ。

しゃがみ弱Ⓟ

技のつなぎしだいでは、しゃがみ弱Ⓟを2発当てることも可能。このあとはひと呼吸置いて、

（目押しで）立ち中Ⓚ



目押しで立ち中Ⓚへつなぎ、すぐに↙←+ⓀⓀ同時押し。Ⓚボタンは押しっぱなしにする。

ESトリックフィッシュ

立ち中Ⓚにキャンセルをかけて後方ダッシュし、その直後にトリックフィッシュが発動する。

しゃがみ弱Ⓟ×2

✚ボタンを↓方向に入力したまま弱Ⓟを連打して、2発たたき込む。

（目押しで）立ち中Ⓚ

Ⓟを2発当てたら、ひと呼吸置いて立ち中Ⓚ。チェーンコンボではなく目押しでつなげること。

ESスクリュージェット（8HIT）

しゃがみ弱Ⓟを1発減らせば、ほかの相手にもキメられるぞ。

キマる相手

- ドノヴァン
- デミトリ
- ビクトル
- ザベル
- モリガン
- アナカリス
- フェリシア
- ビシャモン
- オルバス
- サスカッチ
- フォボス
- パイロン

前方ダッシュ攻撃（弱Ⓚ→弱Ⓟ→中Ⓟ）

前方ダッシュすると同時に上記のコンボをたたき込み、中Ⓟのヒット中に↓↙←+ⓀⓀ同時。

ES空中ビッグサイクロン

着地寸前にヒットする。サスカッチなど、ヨコ幅のあるキャラには2ヒットする場合もある。

（着地と同時に前方ジャンプ）

着地前から✚ボタンを↖へ入れておき、着地したのが見えたら↙→↑↓↗←と回しⓀⓀ同時。

ES空中ビッグサイクロン（3HIT）

前方ジャンプ直後に出す。キマれば相手を回転に巻き込みつつ、はるか上空まで飛行していくぞ。

（ダッシュ中に）弱Ⓟ

当たったのを確認するようにして、遅めに中Ⓟを入力。やや遅めのリズムで弱Ⓚ→弱Ⓟ→中Ⓟと入力していけばいい。

（ダッシュ中に）中Ⓟ

3発目のダッシュ攻撃。この中Ⓟを入力したら、すかさず↓↙←+ⓀⓀと入力して、必殺技キャンセルをかけよう。

ES空中ビッグサイクロン

ダッシュ攻撃を出すリズムが正しければ、着地直前にヒットして、相手は空中に吹き飛ばされる。

ESビッグスノー（3HIT）

着地の硬直時間はないので、着地する直前にすばやく「↓↘→+弱中Ⓟ同時押し」と入力。空中の相手に当たるぞ。

ES追いうち攻撃（2HIT）

凍結した相手が落下しはじめると同時に追いうち攻撃を入力すれば、コンボ数に加算できる。さらに、冥土行きも成立だ。

PHOBOS

サターン版が移植しているアーケード版の最新基板(→P.10)は、コンフュージョナーの効果が切れた時点で、たとえ攻撃ヒット中でも、自動的に相手の食らい判定が消えてしまうぞ（ただしESマイト～を2発当てた直後など、食らい判定を残して吹き飛んでいた場合は例外)。

[illegible]の[illegible]5段

画面端の相手に近距離でリフレクトウォールを当てると、つづけて連続技をたたき込める。ここでは簡単な例を紹介。

ジェノサイド3+3+2+1段

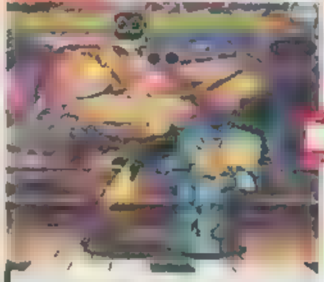
攻撃値140

サターン版ではコンフュージョナーの効果が弱いが、それでも冥土行きにできる。最高に派手なものを紹介。

ハマる相手

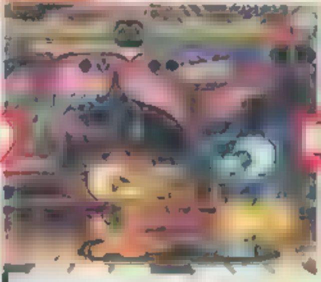
- ドノヴァン
- ザベル
- モリガン
- アナカリス
- ビシャモン
- フォボス
- バイロン

前方ジャンプ強Ⓟ



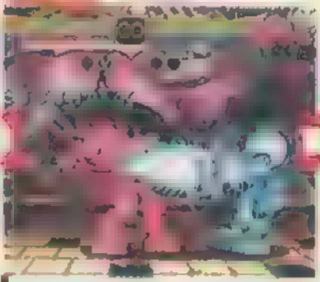
めくりで当ててもいい（その場合、⬅⬉＋強Ⓟ＋⬉と操作して、相手から離れないようにする)。

しゃがみ中Ⓚ



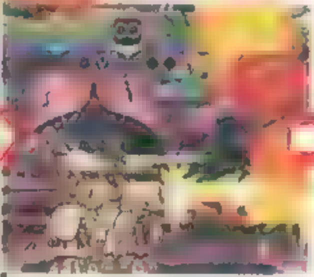
ファイナルガーディアンの暴発に注意して、「⬉＋中Ⓚ＋➡⬇⬊＋ⓀⓀ同時押し」と入力。

コンフュージョナー



しゃがみ中Ⓚにキャンセルをかけて、コンフュージョナーを発射、相手を空中に拘束する。

ファイナルガーディアン（3HIT）



コンフュージョナーの攻撃動作が終わると同時にファイナルガーディアンを撃ち込み、

PYRON

ジャンプ攻撃は、ジャンプ⬇＋弱Ⓟ→⬇＋強Ⓟや、めくりジャンプ強Ⓟ。着地後の攻撃は、しゃがみ弱Ⓚからチェーンコンボかゾディアックファイア。これ以上のことをするためには、コスモディスラプションを使うしかない。ドノヴァン、フォボス以外の全員を冥土送り可能だ。

コスモ15段

こちらは多くの相手に入るもの。背の低い相手には爆発のヒット数が少ないので、攻撃値の高いもので構成している。

コスモ18段

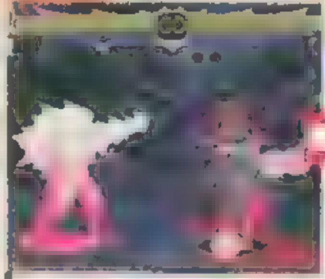
攻撃値162

こちらはヒット数を増加。相手によっては、➡＋弱Ⓟと➡＋中Ⓟの間に立ち弱Ⓚをはさんでもいい。

ハマる相手

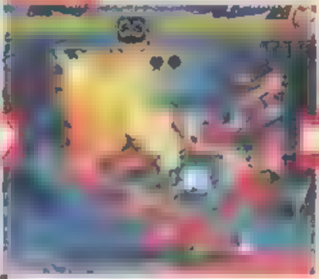
- デミトリ
- ビクトル
- ザベル
- アナカリス
- フェリシア
- ビシャモン
- オルバス
- サスカッチ
- バイロン

コスモディスラプション（Ⓟで入力・オリオン座・5～7HIT）



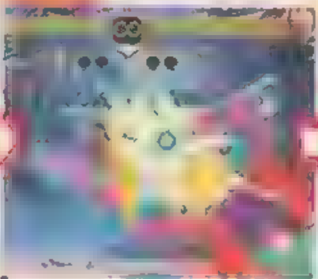
相手の背後にオリオン座の中心がくる距離で入力。発射後は✚ボタンを⬅へ入れておき、

前方ジャンプ⬇＋弱Ⓟ



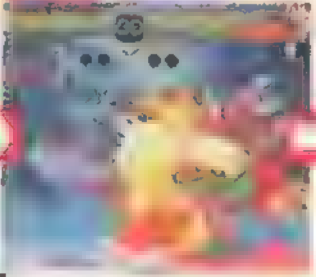
上昇途中に⬇＋弱Ⓟを出して、降下しつつ攻撃を当てる。ヒット後は強Ⓟも入力しよう。

（空中で）⬇＋強Ⓟ



ジャンプ⬇＋弱Ⓟを出す高さが合っていれば、着地直前に強Ⓟも当てることができる。

立ち弱Ⓟ



相手が燃え上がって吹き飛ぶのを阻止するため、立ち弱Ⓟを1発当てて“消火”しておこう。

キマる相手

ドノヴァン
レイレイ
デミトリ
ガロン
ビクトル
ザベル
モリガン
アナカリス
フェリシア
ビシャモン
オルバス
サスカッチ
フォボス
バイロン

リフレクトウォール

これくらいの距離なら、しゃがみ中Ⓚ→コンフュージョナーのコンボを当てることもできる。

しゃがみ弱Ⓟ

相手との距離が遠いときは、少しだけしゃがみ前進してから出そう。

しゃがみ中Ⓟ

チェーンコンボで中Ⓟ。相手と接近していた場合は、このあとしゃがみ中Ⓚも追加できる。

しゃがみ強Ⓟ（2HIT）

遠距離立ち強Ⓟでもいい。密着状態でなくても届く組み合わせなので、キメやすいぞ。

ESプラズマビーム（3HIT）

ファイナルへの攻撃動作が終わると同時にESプラズマビームを撃ち、相手を凍結させよう。

ESマイトランチャー（2HIT）

この時点で相手が画面端にいればOK。間をおかずにESマイトランチャーを発射して、

（前方ダッシュ）

マイトランチャーの攻撃動作が終わると同時に、限界距離まで前方ダッシュしたら、

ESジェノサイドバルカン（16HIT前後）

停止する直前に、トドメのESジェノサイドバルカンを発射。文字どおり、相手を虐殺する。

キマる相手

レイレイ
デミトリ
ガロン
ビクトル
ザベル
モリガン
アナカリス
フェリシア
ビシャモン
オルバス
サスカッチ
バイロン

コスモディスラプション（Ⓟで入力・オリオン座・5～7HIT）

相手の後頭部にオリオン座の中心がくる距離で入力。全身が紫～ピンクに光るあたりで発射すれば、オリオン座が発生する。

前方ジャンプ⬇+強Ⓟ

前方ジャンプ直後に⬇+強Ⓟで降下。相手にカスれば距離が合っている証拠だ。相手は爆発に巻き込まれて燃えはじめる。

立ち強Ⓚ

着地と同時に立ち強Ⓚを出して、相手の燃焼を一瞬止める。攻撃が遅れると、相手は燃えて吹き飛んでしまうぞ。

前方ジャンプ⬇+強Ⓟ

ふたたび前方ジャンプして、すぐさま⬇+強Ⓟで降下。相手が吹き飛ぶ前に当てて、ヒット効果をのけぞりに変える。

立ち弱Ⓟからチェーンコンボ(7HIT)（以下を参照）

立ち弱Ⓟ→➡+弱Ⓟ→➡中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→➡+強Ⓟ（2HIT目）→しゃがみ強Ⓚ。相手はまず耐え切れない。

垂直ジャンプ攻撃（⬇+弱Ⓟ→⬇+強Ⓟ）

間合いを調整するために真上へ跳び、上昇途中で軌道変更、弱Ⓟ→強Ⓟと降下攻撃を当てる。

立ち弱Ⓟ→➡+弱Ⓟ

相手がのけぞりから復帰する前に立ち弱Ⓟ→➡+弱Ⓟと連打キャンセルでつなぎ、

➡+中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ

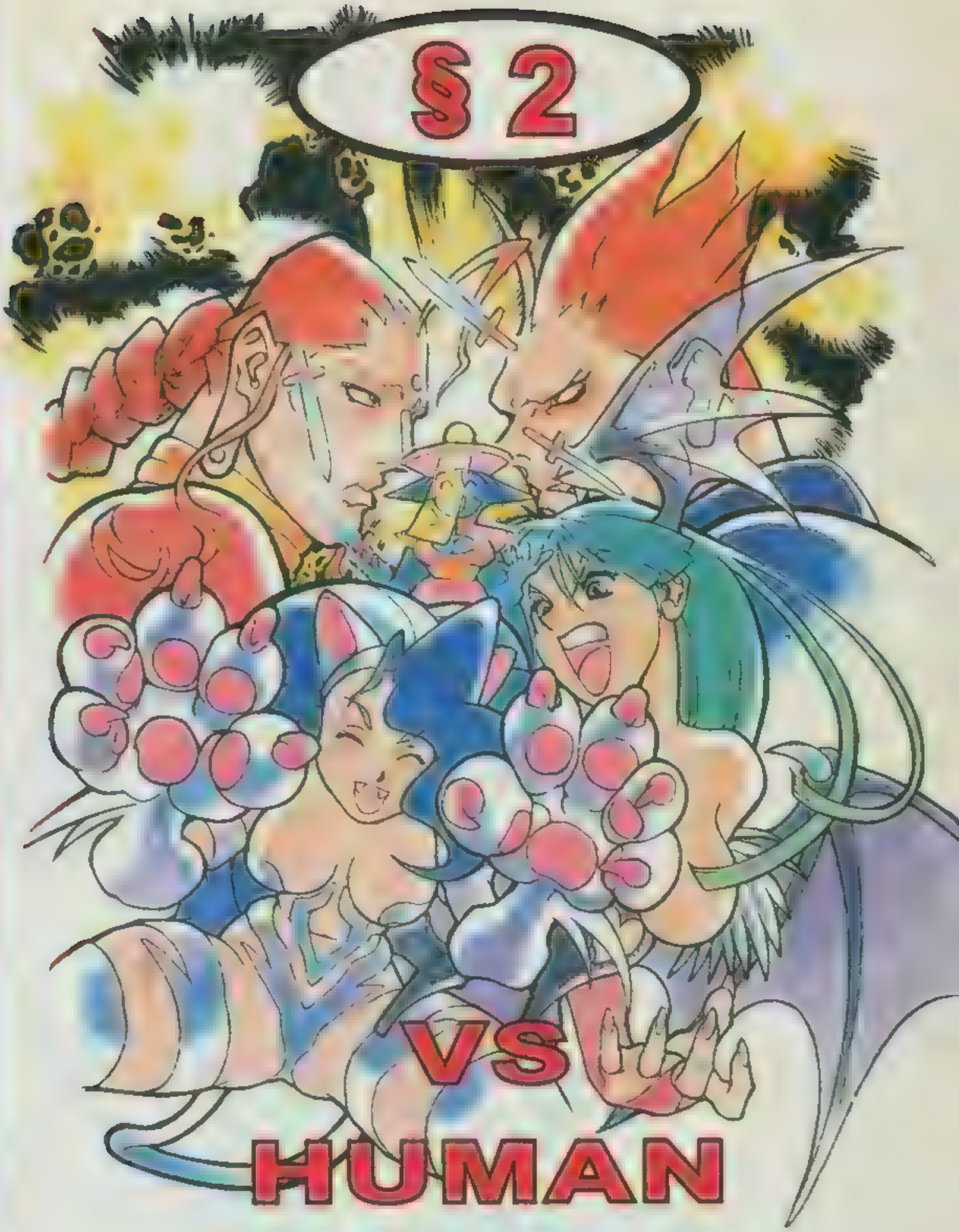
チェーンコンボへ。➡+中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚのあと、つづけて➡+強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ。

➡+強Ⓟ（2HIT目）→しゃがみ強Ⓚ

➡+強Ⓟは、2段目でとめること。相手の体力が残ったら、追いうち攻撃でトドメだ。

ガロン
MORRIGAN
勅令
VS

§ 2



VS HUMAN BATTLE FOR EXPERT PLAYER

Introduction

上級者の戦略とは？

『ヴァンパイア ハンター』をやり込んだ上級プレイヤーたちは、いったいどんな闘いかたをしているのだろうか。ここでは、彼らが持つ知識&テクニックの中から、基本的な部分を解説していく。

一、攻撃の効率を考える

チェーンコンボを使うときは、つい「多くの種類の攻撃をつないだほうがいい」と考えがちだが、それも状況によりけりだ。たとえばドノヴァンの場合だと、オーソドックスに弱→中→中→強とつなぐより、攻撃範囲ギリギリまで立ち弱キックを連発してから➡+強キックにつなげるほうが相手に与えるダメージが大きくなる（計算式は右表参照）。これは、チェーンコンボに使った技の攻撃値が3分の2に減らされるためだ。

上級者同士の闘いでは、1回のチャンスでどれだけのダメージを与えられるかが重要となる。本書の技データ表を参考に、効率のいいコンボを考えるべし。

サンプルキャラクター：ドノヴァン

●立ち弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→➡+強Ⓚのチェーンコンボの場合

8+(14×0.66)+(14×0.66)+(15×0.66)
=8+9+9+9=35

●[illegible]

8×4+(15×0.66)=32+9=41

※小数点以下は切り捨てられる

二、相手の動きを封じるように攻める

ふつうのプレイヤーと上級者のちがいは、チェーンコンボに組み込む技の種類や、それを確実にヒットさせる技術だけではない。戦術の組み立てかたにも、上級者ならではのセオリーが存在するのだ。

①なるべく接近戦を挑んでチェーンコンボを狙うこと。このゲームの必殺技は、どれも単発で出すために用意されているので、連続技で相手に大ダメージを与えたいならチェーンコンボを使用することになる。それには、至近距離で闘うほうがいいのだ。

②チェーンコンボの1撃目がガードされたら、スキの小さい技を断続的に当てて相手を固める、という戦法に切り替える。これなら、技と技の合い間に連続ガードが成立しないため、ガードキャンセルされにくい。なお、固めているときに攻撃がヒットしたら、すぐにチェーンコンボへつなげることができればベスト。

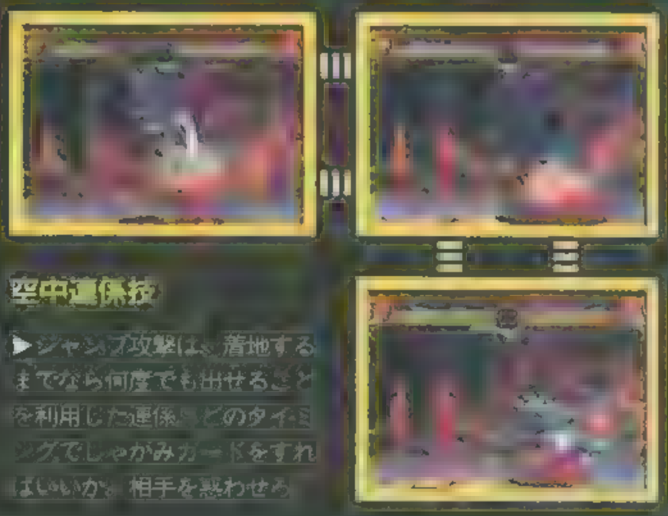
③相手の守りをくずすために、ガード方向を迷わせること。ジャンプ攻撃を空中で2回出したりダッシュ攻撃を活用（後述）して、上下左右に揺さぶるのだ。

このように、上級者に勝つためには自分から積極的に攻め込み、相手の動きを封じていくことが必要だ。

ちなみに、本書の攻略記事は、自分も相手も上記のセオリーにもとづいて闘うことを前提に書かれている。

スカし投げ

◀ジャンプ中に技を空振りさせて、着地後に投げる。こちらのジャンプ攻撃にガードキャンセルを狙ってくる相手に有効



空中連係技

▶ジャンプ攻撃は、着地するまでなら何度でも出せることを利用した連係。どのタイミングでしゃがみガードをすればいいか、相手を惑わせる

三、ダッシュ攻撃を最大限に活用する

ダッシュの性能および移動中に出せる技の種類はキャラによってちがいがあるが、全キャラに共通しているのは「攻撃手段のひとつとして組み込むと、絶大な効果が得られる」ということ。ダッシュ中に出る技がチェーン攻撃と同じ性能を持つキャラ（ガロン、ビシャモン、フェリシア、サスカッチ、レイレイ、オルバス、フォボスの空中ダッシュ攻撃も含む）なら、相手の目の前で出せばしゃがみガード不能技として利用できるし、ドノヴァンやザベル、リリスが持つ地上ダッシュ中ならば基本技（とくにしゃがみ強キック）の攻撃範囲を格段に広げることができる。チェーンコンボやスペシャルダッシュとならぶ重要な要素なので、各キャラのダッシュ性能はきちんと把握しておく必要があるぞ。

ラッシュに組み込め

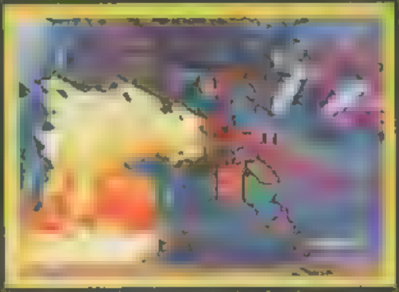
▲モリガンの、立ち弱キックと前方ダッシュ攻撃による2択をカンペキに見切るのは上級者でもむずかしい。

四、相手のラッシュを止める

このゲームでは、どのキャラもそれなりにラッシュをかけることができるため、いったん守勢にまわってしまうとかなりキツい。しかし、特定の状況（[illegible]）を仕掛ける、など、[illegible]脱出方法はある。

相手に技を当てていけば、ヒット・ガードにかかわらず間合いが少しずつ離れるため、攻撃側はどこかで前方ダッシュをしなければラッシュを持続させることができない。このときはかならずスキが生じるので、前方ダッシュをするタイミングを見切って、攻撃判定の出現が早い技（弱パンチなど）を出せば、ラッシュを止めることができる。相手の動きを読むのだ。

そのほか、相手がこちらを基本技で固めているときにチェーンコンボを使っていれば、連続ガードになることを利用してガードキャンセルをかけるのも有効。



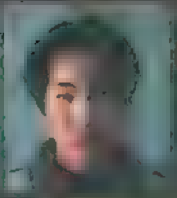
前方ダッシュを迎撃

◀どんなラッシュにもかならず切れ目はある。そのときまでは無理をしない。そして、切れ目は絶対に見逃さない。この2つさえ守れば、脱出は十分に可能だ。

ガードキャンセル

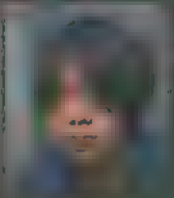
▶チェーンコンボを使用せず、弱攻撃を断続的に当てて固めてくる相手には、ガードキャンセルが狙いにくい。その場合は攻撃が途切れるまでガードせよ。

この章の情報協力者



梅原 大吾

秋葉原で112連勝したフォボスといえば彼のこと。メインキャラはパイロンだが、ドノヴァンをはじめ、10キャラを自在に使う。



新谷 淳

[illegible]

川村 忠幸

[illegible]

ドノヴァン
Donovan

剣なし時の闘いかた

「剣を地面に刺す」ということは、すなわちガードキャンセルができなくなることを意味する。しかし、攻めのカナメとなるキルシュレットを使わないわけにはいかない。したがって、剣を飛ばしたあとでどのように行動するかが、大きなポイントとなる。

まず活用したいのがジャンプだ。空中ガードすれば、その直後にジャンプ中パンチ（相手との距離が近いならジャンプ強キック）で反撃できるし、相手の攻撃を食らっても、まず連続技にはならない＝大ダメージを受けにくい。地上にいるよりも安全なのだ。

攻めるときには、前方ジャンプ直後の強キック、降下中に中パンチで、相手を頭上から押え込みつつ接近したり、➡＋強キックや前方ダッシュ立ちorしゃがみ強キックで奇襲をかけていけば、剣がなくとも、ある程度闘うことができる。そこにキルシュレット（および、そこからの連続技）を混ぜていけば、多彩な攻めが可能になるぞ。

▲空中ガード後のジャンプ中Ⓟor強Ⓚを、状況によって使いわけろ。

◀剣がないときでも、➡＋強キックやしゃがみ強キックなどの強力な基本技を軸に攻め込める。ペースをにぎってから剣を飛ばせ！

攻め込まれたときの対処法

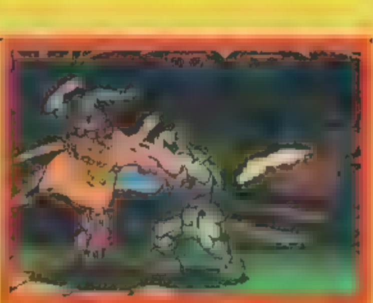
ドノヴァンは食らい判定が大きいぶん、相手の攻撃を受けやすい。以下の技で対抗せよ。

まずは、ダッシュをからめた立ち強キックが間合いを問わず使える。相手の跳び込みやダッシュに対しては、上に強い立ち（orしゃがみ）強パンチと、横に強い立ち中パンチや立ち弱パンチを使いわけて対応。剣なし時のダッシュ立ち強パンチも、剣を持っているときと同性能になるので有効だ（→P.128）。

混戦からの脱出には、しゃがみ攻撃に対して➡＋強キック、その他にはしゃがみ強キック。どちらも食らい判定が小さく簡単には負けないが、しゃがみ強キックは攻撃後のスキが大きく、ガードされると反撃を受けやすい。

▲ESイフリートソードは、ダンシングフラッシュすらツブせるほど、出ぎわの攻撃判定が下に広くなる。

▼前方ダッシュ立ち中or強パンチを使えば、攻めながら遠距離からの跳び込みにも対応できる



▲相手の攻撃の合い間に、➡＋強キック。ガードキャンセルが使いにくいため、重宝する技だ。

キルシュレッドを応用せよ

キルシュレッドは、ドノヴァンの攻撃と連係させることにより、非常に強力な技となる。

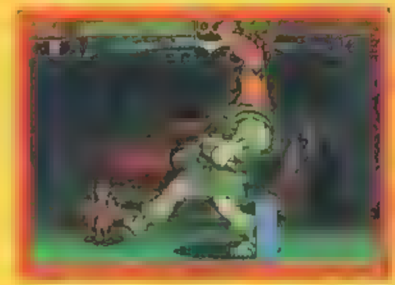
相手が近距離にいれば、しゃがみ中キックなどにキャンセルをかけて飛ばしたり、下の写真のように強力なコンビネーションや連続技を組み立てることも可能だ。

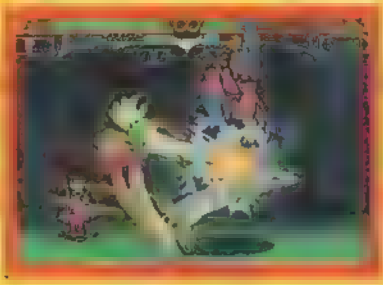
また、ドノヴァンと飛ばした剣で相手をはさみ込めれば、相手はドノヴァンが攻撃を出しているときはふつうにガード、出していないときは剣の方向にガード、とガード方向を見きわめなくてはならない。ドノヴァンの攻撃を少し遅らせたり、投げを加えたりすると、さらに相手を惑わせられるぞ。

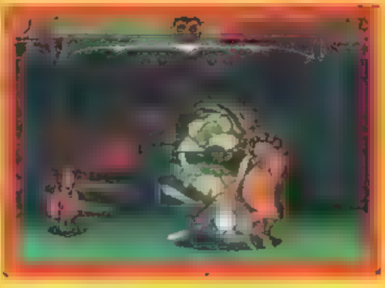
剣をガードされた場合は、剣が手元にもどってくるまで基本技で相手を固めたり、剣のほうへ向かったりして、早めに回収すること。

なお、剣を刺す瞬間にある無敵時間を利用し、相手の技を避けつつ攻撃することも可能。

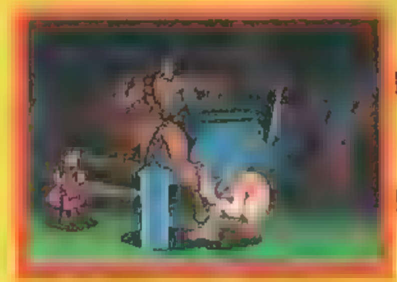
ジャンプを利用して挟む

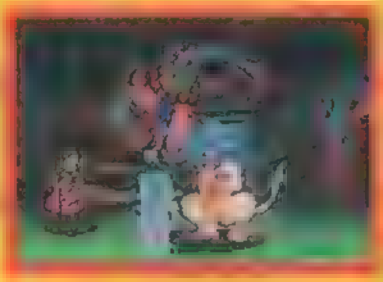

▲剣を刺したあと、相手をおびきよせる。倒れている相手の起き上がる場所に、剣を刺しておく手もある。

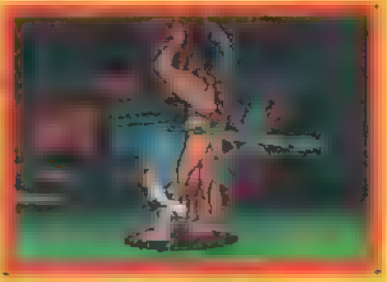

▲相手を跳び越えるように前方ジャンプして、相手のガード方向を迷わせる。ここで剣を飛ばす！


▲着地後に連続技へ。ドノヴァンと剣で相手をはさむような位置でやると、ほとんどガードできない。

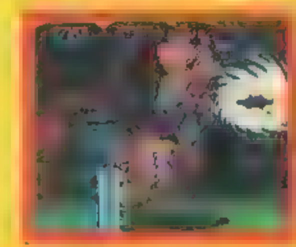
「出ぎわキャンセル」を活用する

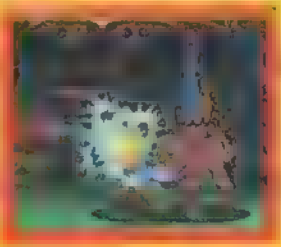

▲しゃがんでいるか、起き上がる直前の相手に接近し、➡＋強Ⓚを出した直後にⓅⓀ同時押し。

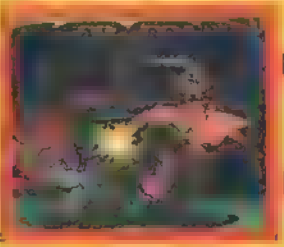

▲➡＋強キックに出ぎわキャンセルがかかり、剣を飛ばすことができる。自分はそのまま小さく跳ねていく。

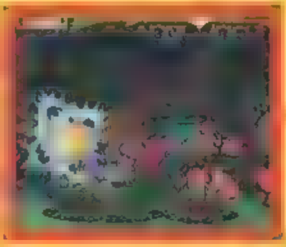

▲その直後、相手の背後に着地することができる！　すかさず、立ち弱キック連打から連続技に持ち込もう。

相手がのけぞる方向を逆にして大ダメージを与える


▲強で剣を刺したあとに、相手を跳び越える。写真の位置関係を作り出せ！


▲そして強で剣を飛ばす。ヒット数を1〜2発に抑えれば、剣の攻撃判定が残る。


▲相手が引き込まれてくるので、すかさず立ち弱キック×4→➡＋強キック。


▲直後にもどってきた剣が当たり、再度引き込まれてくる。さらに連続技だ！

DONOVAN　相手キャラ別戦略

ドノヴァンは、どのキャラが相手でもラクに勝てるとはいえない！ 防御面が弱く、そこをつけこまれるためだ。しかし、キルシュレッド[illegible]を自在にあやつれるようになれば強力な攻撃力を、いかんなく発揮できる。プレイヤーの努力が、そのまま強さに直結するキャラだといえるだろう。

VS　ドノヴァン

▲しゃがみ強キックには➡＋強キックで対応するといい。

先手を取ったほうが、最後までペースをにぎっていきやすいので、ガンガン攻める。相手を画面端に追い込んで、立ち弱キックからのラッシュに持ち込めれば優位に立てるぞ。もし攻められてしまったときは、空中ガードを利用しつつ、反撃のチャンスをうかがおう。相手の攻撃の出ぎわを前方ダッシュ立ち強キックでツブすのもいい戦法だ。

VS　レイレイ

▲天雷破→強・暗器砲はタイミング良くガードキャンセルせよ。

レイレイは対空技が弱いため、ジャンプ⬇＋強キック（剣あり）からの攻めが有効。跳び込みからのチェーンコンボや、投げも狙っていける。

しゃがまれると剣が当たらないことがあるので、あまりキルシュレッドに固執する必要はない。もし、剣がないときに相手が跳び込んできたら、立ち中パンチやしゃがみ強パンチで迎撃すること。

VS　デミトリ

▲飛び道具の下をしゃがみ強キックですり抜けられるのは大きい。

遠距離で闘うぶんにはこちらが有利なので、できるだけ離れて闘うこと。

剣を刺してすぐに飛ばしたり、跳び込んできた相手を空中ガード後にジャンプ中パンチで迎撃したりすれば、試合のペースをにぎれる。

接近戦で、しゃがみ中キックをキャンセルしてカオスフレアを撃たれた場合は、しゃがみ強キックで迎撃せよ。

VS　ガロン

▲たた[illegible]いるだけでもキルシュレッドが空振りしてしまう。

地上ビーストキャノンは➡＋強キックか、しゃがみ強キックで迎撃可能。対空ビーストキャノンは立ち強パンチ、空中からなら空中ガード後にジャンプ強キックで対応しよう。キルシュレッドが当たりにくく、ガードキャンセルもヒットしづらいので、キビシイ闘いになるが、ジャンプ⬇＋強キック（剣あり）などからチャンスをつかめ。

VS　ビクトル

▲ジャンプ攻撃に気をつけていれば、まず近寄られることはない。

遠距離からキルシュレッドで相手のジャンプを誘い、ジャンプ中パンチや遠距離立ち中パンチで迎撃していく戦法が有効。ただし、メガスパイクを狙われそうな近距離からの跳び込みは、相打ちでもいいので絶対に迎撃すること。

相手を追いつめたら、立ち弱パンチ（剣あり）で固めていくべし。前方ダッシュ強キックも混ぜれば、より強力だ。

VS　ザベル

▲なるべく空中で、空中ガードを使いながら闘ったほうがいい。

攻めづらいので、防御中心の闘いになってしまう。

ザベルの立ち攻撃には、➡＋強キックやしゃがみ強キックで対応する。スカルスティングやジャンプ⬇＋中パンチなどの空中からの攻撃は、一度空中ガードしたあとのジャンプ中パンチが有効。

ザベルのしゃがみ攻撃にはガードキャンセルが当たりにくいが、ES版なら大丈夫。

VS モリガン

▲[illegible]

近づかれるとラッシュに持ち込まれてしまうため、ジャンプ中パンチやキルシュレッドを駆使して間合いを離そう。

画面端に追いつめられるとなかなか抜け出せないので危険だ。もし接近を許してしまったら、ダッシュからの連続技を食らわないように空中ガードを多用するといい。攻め込むときは、ダッシュ立ち強キックから糸口をつかむべし。

VS アナカリス

▲[illegible]

王家の裁きを連発してこられた場合は、前方ジャンプ中パンチで迎撃できる。また、ジャンプ⬇+キックで固められたらしゃがみ強パンチで、立ち弱キックで固められたら➡+強キックで抜け出す。

逆に攻めるときは、相手が地上にいるなら、足先だけをガードさせるように➡+強キックを連発すれば、動きを封じ込めることが可能だ。

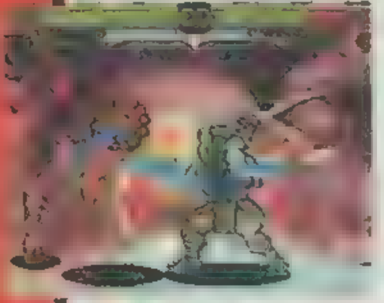
VS フェリシア

▲[illegible]

しゃがみ強キックを出されると、キルシュレッドが当たらないので、頭上を跳び越しながらのキルシュレッドを使った連係がキマりにくい。そのため、遠距離で守りを主体に闘うこと。

ローリングバックラーでキルシュレッドを抜けてこられたら、ガード後に➡+強キックで反撃できる。跳び込みは、ジャンプ中パンチで迎撃だ。

VS ビシャモン

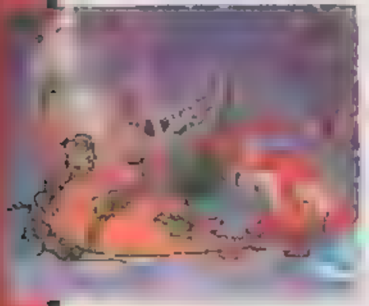


▲[illegible] ➡+[illegible]

相手を追いつめてから、垂直ジャンプ強キック→ジャンプ中キックの連係が有効。相手をラッシュで固めつづけるのが理想だ。

ただし、剣がないときに攻め込まれると、ダメージ覚悟で剣を呼びもどすしかなくなる。剣を刺すなら、相手と極端に距離が離れていて、剣をすぐに飛ばせるときに限定したほうがいい。

VS オルバス



▲[illegible]

オルバスのガードキャンセルは強力だが、こちらが空中にいればガードキャンセルからの連続技を食らうことはないので、跳び込みを軸に攻める。とくに、剣を刺したあとに跳び込んでガードキャンセルを誘い、そのままオルバスを跳び越して剣を飛ばす、という戦法が有効だ。

ソニックウェーブは、しゃがみ強キックで迎撃できるぞ。

VS サスカッチ

▲[illegible] ➡+[illegible]

試合がはじまったらすぐに距離をとり、キルシュレッド、ジャンプ中パンチ、前方ダッシュ強キックなどで相手を近寄らせないように闘う。

立ち弱パンチやガードキャンセルでも相手のダッシュ攻撃を迎撃できるが、失敗すると永久コンボを食らう可能性があるので、リスクが大きすぎる。なるべく空中にいるようにするといい。

VS フォボス

▲[illegible]

相手がしゃがんでいても、こちらの立ち弱パンチが当たるため、"固め"をメインに闘える。前方ダッシュ強キックから➡+強キックにつなぐ連係で固めていき、追いつめたらイッキに攻めるのだ。ジャンプ強キック→ジャンプ中キックの連係も有効。

空中ダッシュからの攻撃には、しゃがみ強パンチとジャンプ中パンチで対処できる。

VS パイロン

▲[illegible]

相手はすばやいので、攻め込むのは困難。やはり守り重視で闘うことになる。オービターブレイズは空中ガード後にジャンプ中パンチで、ソディアックファイアはガード後に投げで、ジャンプ⬇+強パンチは立ち中パンチで迎撃できる。ラッシュがコワいため空中で闘いたいが、弱攻撃で固められてしまったら、ガードキャンセルで対応せよ。

LEI-LEI レイレイ

3タイプのダッシュを使いこなせ！

レイレイは地上と空中で「ダッシュ」することが可能だが、地上ダッシュは前方と後方で性質が異なるため、ダッシュは実質的に3種類に分類できる。

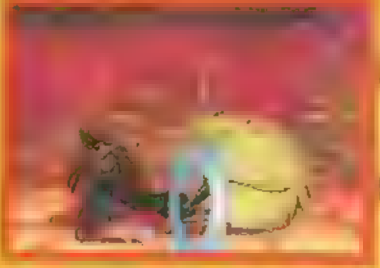
前方ダッシュの特徴は、姿が消えている間が全身無敵で、さらに相手をすり抜けられること。接近戦では、しゃがみ弱キック→前方ダッシュのあと、つぎのしゃがみ弱キックを使う（ダッシュ動作をキャンセルする）タイミングを変えるだけで、①間合いをつめて同じ連係を仕掛ける、②相手の背後に回り込んでガードをカクランする、という2種類の連係に持ち込むことができる。

後方ダッシュは、前方ダッシュのような全身無敵の効果がないかわりに、移動スピードが速いので、イッキに間合いを離したいときに使える。もっとも、レイレイは接近戦主体のキャラなので、それほど使う機会はない。

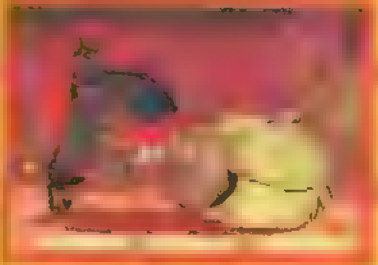
空中ダッシュは奇襲向け。後方ジャンプ直後の弱パンチで逃げると見せかけて前方空中ダッシュ強パンチで急襲したり、前方ジャンプ直後の強キック→後方空中ダッシュで一撃離脱をはかることも可能だ。ただし、空中ダッシュ中は基本技しか使用できないこと、後方空中ダッシュ中は後方に向かって攻撃してしまうことを忘れないように。

さらに、地上で✚ボタンを↗↗（前方）か↖↖（後方）とすばやく入力すると、ジャンプした直後に空中ダッシュ（＝低空ダッシュ）ができる。ここからの攻撃は、オールマイティにいくなら強パンチ、リーチを優先するなら中キック、スキの少なさを優先するなら弱パンチが有効だ。ただし、着地時にスキが発生するため、フォボスのような「低空ダッシュ攻撃→地上攻撃」という連続技は不可能に近い。あくまで「地上ダッシュよりもすばやく接近する」「相手のしゃがみガードをくずす」手段として利用すること。

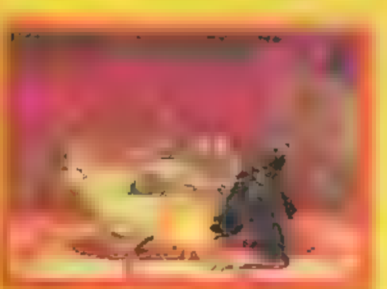
①前方ダッシュの活用法



▲しゃがみ弱キックをガードさせたり、強・暗器砲を重ねるなどして、相手の動きを封じる。

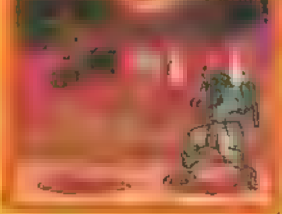


▲そして、すばやく前方ダッシュ。ここで↓+弱Ⓚボタンを入力するタイミングを変えれば……

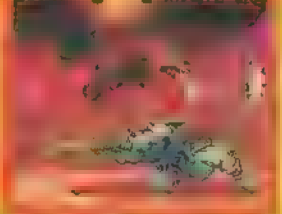


▲出現するのが相手の前方か後方かでカクランできる。一瞬待てば投げ技も使用可能になるぞ。

②空中ダッシュの活用法

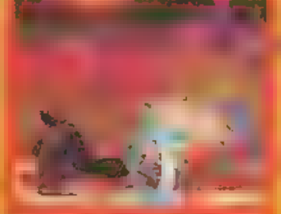


▲後方ジャンプ弱パンチで対空技をケンセイしながら間合いを離す……

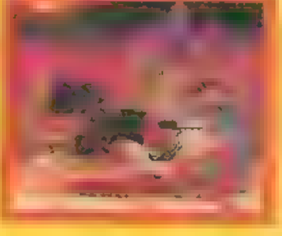


▲と思わせて、前方空中ダッシュ強パンチで接近し、奇襲をかける。

③低空ダッシュの活用法



▲①でのしゃがみ弱キックで、相手にしゃがみガードを固めさせる。



▲すぐに↗↗と入力して前方低空ダッシュ攻撃を行ない、ガードをくずすのだ。

相手を追いつめるために……

レイレイの最終兵器・天雷破は、相手が画面端にいるほど、効果を発揮する。その性質を活かすためには、どうにかして相手を画面端へ追いつめなければいけないわけだが、前ページで紹介した地上&空中ダッシュ攻撃以外にも、さまざまな攻めかたが存在する。

●立ち弱パンチ、立ち弱キックの連発

連打がきき、リーチが長く（わずかに立ち弱パンチのほうが長い）、食らい判定も小さいのでケンセイに最適。ヒット時はしゃがみ強パンチへのチェーンコンボにするといい。

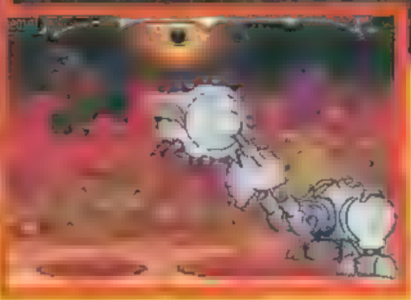
●しゃがみ強パンチ→立ち強キック

しゃがみパンチはガード時のスキが大きいので、立ち強キックにチェーンコンボでつなげてフォローする。遠距離立ち強パンチをガードされたときも同様だ。

●前方ジャンプ弱パンチ→強キック

跳び込むときの基本。強キックは強パンチでもいいだろう。ジャンプ直後の強パンチ→空中返響器というフェイントも有効だ。

▲立ち弱パンチは、ガードキャンセル対策として断続的に使う。



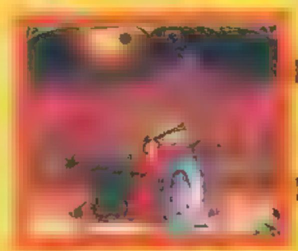
◀相手のジャンプ攻撃や対空技をツブすのに有効なジャンプ弱パンチ。そのままジャンプ強キック→チェーンコンボへとつなげろ。

相手を追いつめたら……

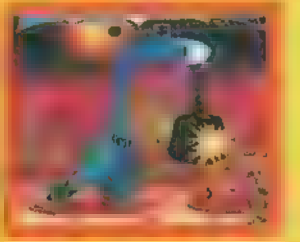
前述のとおり、相手を画面端に追いつめたときは天雷破からのラッシュに持ち込む。天雷破をキメる方法は、前方ジャンプ強パンチ→しゃがみ弱キック→立ち強キックの連続技をキャンセルするのが手軽かつ強力だが、相手を転ばせたところで強・暗器砲を重ねてから仕掛ける手もある。

また、しゃがみ強パンチやしゃがみ強キックで相手を転ばせたあと、行動可能になると同時に天雷破を使い、無数の鉄球を相手の起き上がりに重ねて、行動を封じるのも重要なテクニックのひとつ。その後は、強・暗器砲を撃ったり、前方ジャンプから攻め込んだり、旋風舞でケズったりするといい。天雷破の分銅および地雷がガードされた（空振った）ときも同じように攻めること。間合いさえ確保すれば、ガードキャンセルでも反撃されない。その場合によってはその鉄球が当たることも！ 鉄球がヒットして相手がダウンしたら、追いうち攻撃をキメることも忘れずに。

①ガード限定技→天雷破

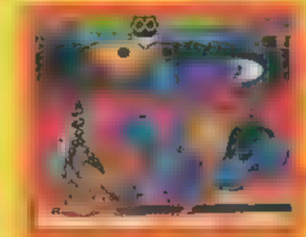


▲しゃがみ強パンチをガードされても、すぐに天雷破のコマンドを入れれば……

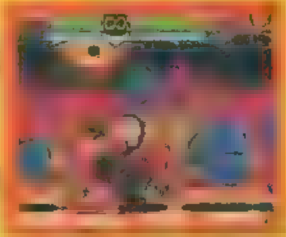


▲フォロースルーをキャンセルして天雷破で奇襲。ヒット時も狙っていい。

②起き上がりに鉄球を重ねる



▲相手をダウンさせたら、すぐに天雷破を使い、無数の鉄球を降らせれば……



▲移動起き上がりで背後にまわられても、鉄球をガードさせれば、このとおり。

LEI-LEI 相手キャラ別戦略

戦法のバリエーションがとぼしいため、こちらの基本技との相性が悪い（一方的にツブされる）相手には苦戦を強いられる。天雷破からみのコンビネーションは全キャラに有効なので、前方低空ダッシュや足払いをうまく使って、できるかぎりスペシャルゲージをタメておくこと。

VS ドノヴァン

▲つねにしゃがみ強キックを対空技にするような習慣をつけたい。

立ち弱パンチでケンセイしつつ、低空ダッシュで攻める。比較的ラクに近づける相手なので、守勢にまわったら、後方ダッシュ立ち強キックで仕切りなおしてもいい。

キルシュレッドは、しゃがむだけ（しゃがみガード含む）で回避できる。地上で剣を飛ばしたらしゃがみ強パンチ、空中で飛ばしたらしゃがみ強キックで反撃できるぞ。

VS レイレイ

▲対空技は➡＋強パンチよりしゃがみ強キックのほうが有効だ

中間距離から弱攻撃でケンセイしながら、スキを見て前方ジャンプ弱パンチ→強キックで跳び込む。地上攻撃を多用する相手には、低空ダッシュ攻撃の先端を当てるようにするといい。相手に攻め込まれたときは、➡⬊⬇⬋⬅⬉＋弱Ⓟによる「必殺投げとガードキャンセルの偶発を期待した弱・返響器」を多めに使っていくこと。

VS デミトリ

▲しゃがみ強キックも、バットスピンにはツブされてしまう

相手の前方ダッシュは、事前に弱・暗器砲でケンセイするか、偶発期待の弱・返響器で対処できると強い。弱・返響器はカオスフレアへのカウンターにも有効だ。バットスピンは、ガード後の遠距離立ち強パンチで反撃できるが、与えるダメージは少ない。打点が高いときはしゃがみ強パンチや3段目をガードキャンセルして対処したほうがいい。

VS ガロン

▲[illegible]クで相手の跳び込みをケンセイする手もある

地上戦では、立ち弱パンチ連打で相手のしゃがみ中パンチなどをツブせるが、問題は跳び込みへの対処。間合いが離れていれば、しゃがみ強キックで迎撃できるが、めくり気味のジャンプ攻撃はガードに徹するしかない。結局、立ち弱パンチ→しゃがみ強パンチ→追いうち攻撃の連続技をどれだけキメられるかが勝負のわかれ目となる。

VS ビクトル

▲弱・暗器砲だけだと跳び込まれやすい。中や強も使いわけろ！

相手に跳び込まれるとやっかい。➡＋強パンチは遠距離や先読みでしか効果がないので、事前に垂直ジャンプ弱キックや強・暗器砲でケンセイしたほうがいい。あとは、立ち弱パンチ、弱or中・暗器砲、旋風舞、後方ダッシュをからめた連係で、相手が地上攻撃を空振りしたスキにジャンプ攻撃からの連続技をたたき込むしかない。

VS サベル

▲中or強・暗器砲でのケンセイも地上戦メインの相手には効果なし

地上戦は、立ち弱パンチがツブされるので不利だが、相打ち覚悟の➡＋中パンチや立ち強キックで強引に対抗できる。➡＋中パンチは相手の跳び込みも迎撃可能だ（確実ではないが）。また、スカルスティングに対しては、空中ガード後の反撃を狙うよりも、コマンドを先行入力してのガードキャンセルで対処するように心がけるべし。

VS モリガン

▲[illegible]

ソウルフィストは返響器で跳ね返すか、ガードキャンセルして、そこからの攻め手を封じておくこと。弱・暗器砲でのケンセイも悪くない。

相手のショートダッシュは立ち弱パンチ連打でツブすのが有効。ただし、立ち中パンチも使う相手には、しゃがみ弱パンチやしゃがみ中キックをケンセイに組み込んでおいたほうがいい。

VS フェリシア

▲[illegible]

中間距離では、サンドスプラッシュがライバル。後方ダッシュで間合いを離したら、しゃがみ弱パンチで突進技にケンセイしつつ、スキを見て跳び込むようにすること。その場合、前方ジャンプ直後の強キックで対空技（ローリングスクラッチ）をツブし、そのまま着地直前の空中返響器、必殺投げ、足払いの3択に持ち込むのが有効だ。

VS オルバス

▲[illegible]

ソニックウェーブを返響器で跳ね返すかガードキャンセルして、相手の追撃を封じながら攻め込んでいくのが基本となる。ただし、うかつに跳び込むと、ポイズンブレスを食らってしまうので、ソニックウェーブともども空中ガード後に前方空中ダッシュ強パンチで攻め込んでもいい。相手の立ち強キックはしゃがみ強パンチでくぐれるぞ。

VS フォボス

▲[illegible]

しゃがみ弱パンチでケンセイし、前方ジャンプ強パンチからのラッシュで、ひたすら攻めまくる。暗器砲は、相手の飛び道具（とくにコンフュージョナー）にツブされやすいので、相手の起き上がりに重ねる程度にとどめるべし。

相手のジャンプ攻撃と低空ダッシュ攻撃は、先読みの➡+強パンチやしゃがみ強キックで迎撃すること。

VS アナカリス

▲[illegible]

斜めジャンプ⬇+キックのラッシュに持ち込まれたら、しゃがみ中パンチで抵抗するのが望ましい。遠距離からの跳び込みは、➡+強パンチか中・暗器砲で迎撃すること。

こちらから攻め込むときは、中間距離での垂直or後方ジャンプで相手の対空技（しゃがみ中パンチ）を誘い、そのスキに前方空中ダッシュ強パンチをキメる手もある。

VS ビシャモン

▲[illegible]

しゃがみ弱パンチや暗器砲でケンセイしつつ、低空ダッシュでイッキに攻める。

相手に攻め込まれたときは、しゃがみ弱パンチ→しゃがみ強パンチの連続技で仕切りなおしをはかること。必殺投げの偶発を期待したガードキャンセルや、相打ち覚悟の強・暗器砲で一時的に流れを止める手もあるが、出ぎわをツブされることが多い。

VS サスカッチ

▲[illegible]

遠距離では立ち弱パンチや返響器でケンセイしていればいいが、問題は接近戦でのラッシュ。前方ダッシュ攻撃はガードキャンセルしても反撃できず、投げ返しも相手のしゃがみ弱キックで無効化されやすい。ガードを固めて、反撃のチャンスをうかがうこと。レイレイは姿勢が低いので、サスカッチの永久コンボを食らわないのが救いか？

VS パイロン

▲[illegible]

ソルスマッシャーは返響器で跳ね返せるが、空中版だと下に落ちてしまうし、地上版にしても、相手が後発の飛び道具で押し返すことができるので、ほとんど意味がない。先読みの前方ダッシュで回避するのがベストだ。接近戦では、しゃがみ弱パンチの連打から跳び込む。相手の跳び込みは、とにかくしゃがみ強キックで迎撃すること。

デミトリ

DEMITRI

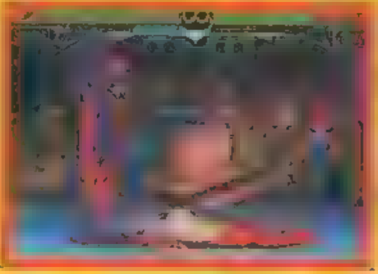
for Expert player

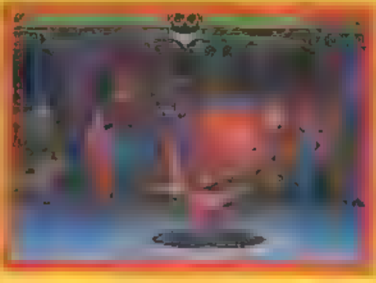
攻撃へのプロセス

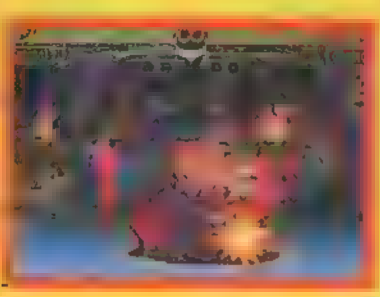
チェーンコンボをキメることが闘いの最終目的となるのは全キャラ共通だが、デミトリはミッドナイトプレジャーというガード不能技を使って2択攻撃を仕掛けることができるぶん、チェーンコンボの成功率はかなり高い。

ただし、どちらをキメるにしても、あらかじめ相手に近づいておく必要がある。序盤は中間距離〜遠距離で闘うことが多いデミトリだが、いかにして近距離戦に持ち込んで攻めに転じるか。そのプロセスを伝授する。

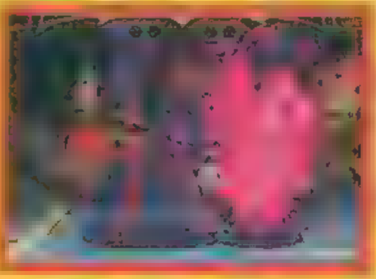
追いうち攻撃を移動手段として使う

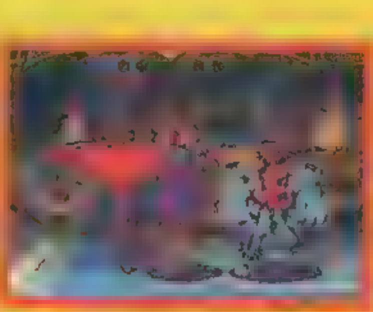

▲相手をダウンさせたあと、遅めに追いうち攻撃を出す（タイミングはキャラによって異なる）。

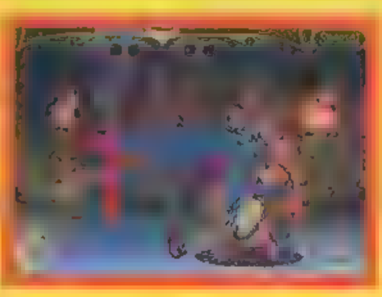

▲追いうち攻撃はヒットしないがイッキに相手の目の前まで近づくことができるので、すかさず……


▲チェーンコンボや、ミッドナイトプレジャーを仕掛ける。たまにデモンクレイドルを混ぜるといい。

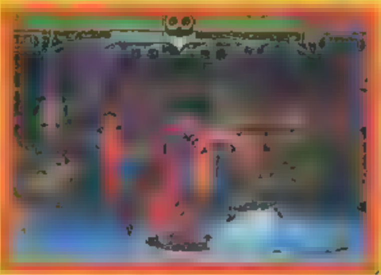
燃焼中を狙う

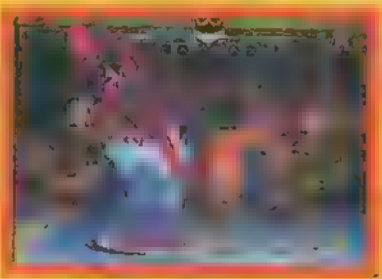

▲前方ダッシュ→強・カオスフレアの連係などを使って近距離でカオスフレアをヒットさせて……

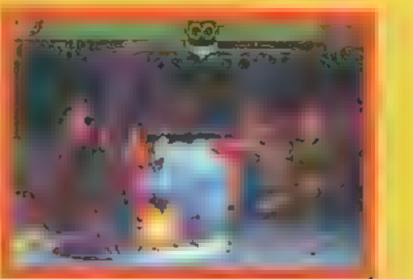

▲相手が燃えている間に前方ダッシュで近づく。遠くでヒットさせた場合は2回ダッシュしても可。


▲ミッドナイトプレジャーを重ねるか、ダッシュ・デモンクレイドルを出して相手の反撃をツブせ。

起き上がりに攻撃を重ねる


▲しゃがみ強キックなど、追いうち攻撃がキマりにくい技で転ばせたら、とりあえず接近しておく。

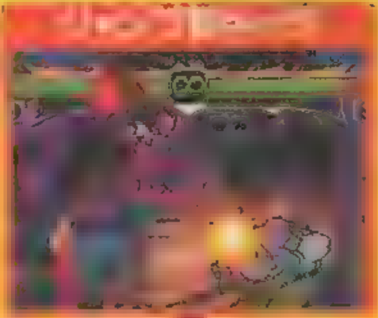

▲相手が起き上がる位置を読み、ちょうど重なるようにジャンプ弱or中キックを出す。そこから……


▲右ページの連係に持ち込むのだ。読みがはずれたら、すばやく前方ダッシュで近づくか間合いを離せ。

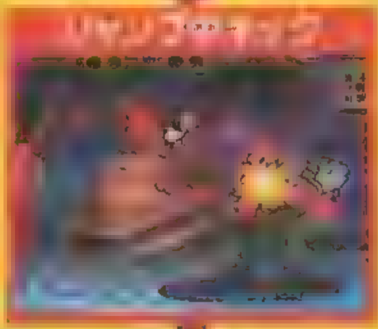
跳び込みからのバリエーション

デミトリの真価が発揮されるのは、近距離から跳び込みを仕掛けたとき。ジャンプ攻撃自体の強さもさることながら、着地したあとの攻めのバリエーションがじつに多彩なのが魅力だ。しゃがみ弱キック×2（めくりからなら3発まで可）→しゃがみ中キック→しゃがみ強キックのチェーンコンボはもちろん、立ち弱キックをガードさせて距離を調整してからめくりジャンプ攻撃を仕掛けたり、そのままミッドナイトプレジャーをキメたりと、つねにデミトリのペースで闘えるのだ。

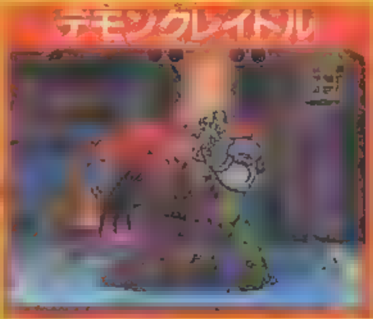
この連係を使ううえで重要なポイントは、しゃがみ弱キックが1発でもヒットしたら、確実にチェーンコンボをキメるということ。これは、ダメージを与えるためだけでなく、相手に「チェーンコンボがコワいから、ちゃんとガードを固めよう」と思わせるためだ。そうなれば、投げ技やミッドナイトプレジャーがキマりやすくなり、闘いの幅が大きく広がるというわけ。



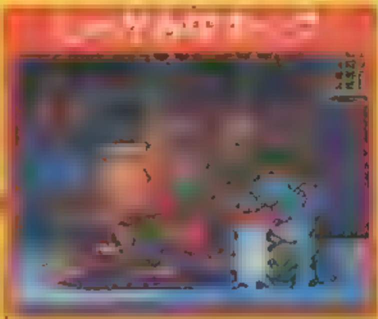
▶できるだけ接近し、ジャンプの頂点に達する前に出して相手の技をツブす感じで。



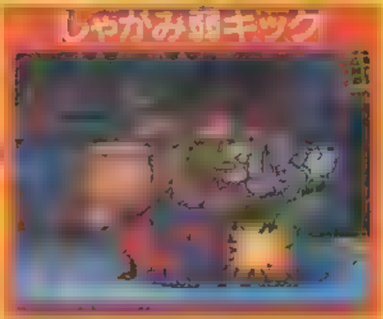
▶ふだんは低めに当てるが、タイミングを変えたり空振りさせたりして相手を惑わせろ。



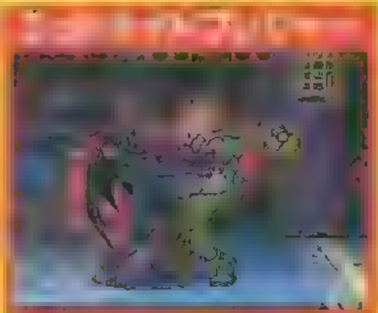
▲ジャンプ攻撃の打点が高かったときや相手に下をくぐられたときに出すと、反撃をツブすことができる。



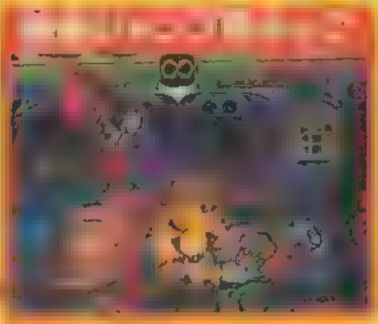
▲キャンセルをかけてカオスフレアやミッドナイトプレジャーにつなげれば、攻撃のリズムに変化がつく。



▲ヒット時はチェーンコンボ。ガードされたときは、すかさず跳ぶか、ミッドナイトプレジャーを出すか。



▲ガードが固そうなら迷わずコレ。スペシャルゲージがなければ、攻撃力は低いが必殺投げでも代用可能。

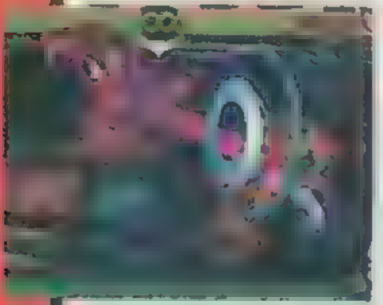


▲ジャンプ直後に出し、ガード方向を揺さぶる。このあと、ジャンプ中キックを遅めに出すとさらに効果的。

DEMITRI 相手キャラ別戦略

前述のとおり、デミトリの攻めは「いかにチェーンコンボ&ミッドナイトプレジャーをキメるか」に集約される。闘いにくいキャラはいるが、いったん接近すれば、相手がだれでも関係ない。よって、そこにいたるまでの攻め手の豊富さと守りの的確さを習得することが勝利のヒケツだ。

VS ドノヴァン



▲空中ガード後に反撃してくる相手には、空中投げをキメろ

相手にガードキャンセルをされても、しゃがんでいると当たらないことが多い。そのうえ、強力な対空技も持っていないので、跳び込み→しゃがみ弱キックからの連係でガンガン攻めることができる。

なお、チェンジイモータルをガードしたあとにミッドナイトプレジャーを出すと確実にキマる（コマンド入力を、心持ち遅らせるのがコツ）。

VS レイレイ

▲この距離でカオスフレアを撃つのは、弱・[illegible]らうので×。

返響器や弱・暗器砲があるので、ダッシュはひかえめにして、ジャンプ中心で攻めていく。レイレイの対空技は先読みで出すものばかりだから、相手にこちらの行動を読まれないかぎり、跳び込みが迎撃されることはない。

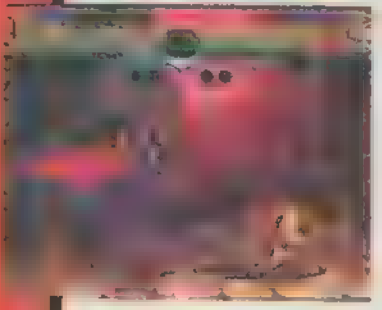
ジャンプ強パンチで跳んできたら、着地して天雷破を出してくる前に、デモンクレイドルで確実に迎撃すべし。

VS デミトリ

▲相手よりも先にミッドナイトプレジャーをたたき込むのだ。

跳び込みは、デモンクレイドルでほぼ確実に迎撃されると考えて、前方ダッシュからの攻めをメインに闘う。それがいかに正確にできるかで、勝負の行方が決まる。また、カオスフレアは、撃ち返したキャラ(あとから撃ったほう)が優位に立つため、中間〜遠距離で自分から撃つのはひかえる。ケンセイは、強・空中カオスフレアで行なうこと。

VS ガロン



▲前方ダッシュからの必殺投げorデモンクレイドルをうまく使え。

カオスフレアはしゃがんで避けられるので、うかつには撃てない。立ちorしゃがみ弱パンチで前方ダッシュをケンセイし、跳んできたらデモンクレイドルで迎撃する……というのが基本だ。中間距離でウロウロしている相手には、しゃがみ強キックも有効。

跳び込みはめくりヒットになるようにすれば、クライムレイザーが空振りしやすい。

VS ビクトル

▲[illegible]

ジャンプ直後の弱キックがしゃがんでいるビクトルにも当たるのを活かし、ジャンプ攻撃を中心に攻める。

ビクトルの攻撃のほとんどは跳び込みが起点となっているため、間合いが離れている場合は空中カオスフレアでのケンセイが威力を発揮する。メガスパイクにつなげるスキを与えないためにも、絶対に近づかせないこと。

VS ザベル

▲スカルスティングは、空中ガード後の中or強キックで反撃可能。

リーチの長い➡＋中パンチなどが届く間合いでは、圧倒的に不利だ。前方ダッシュをツブされるだけでなく、伸ばした手足にデモンクレイドルを当てようとしても、一方的に負けてしまうこともある。ふだんは遠くから地上&空中カオスフレアを撃ち、攻めるときはダッシュの無敵時間で相手の攻撃をすり抜けるようにして近づいていけ。

VS　モリガン

▲[illegible]

相手のダッシュ攻撃は脅威なので、低空での空中カオスフレアや立ち弱パンチでケンセイする。ソウルフィスト→ショートダッシュ攻撃の連係は、カオスフレア→ダッシュ・デモンクレイドルで反撃可。

相手に近づかれた場合は、ラッシュに持ち込まれる前に弱・デモンクレイドルで反撃すること。ガードキャンセルをかけて出せば、なおよい。

VS　アナカリス

▲[illegible]

跳び込みは迎撃されやすいのでひかえめにして、地上&空中カオスフレアでのケンセイや前方ダッシュからの攻撃を使って攻める。王家の裁きは、空中ガードしたあとに、空中カオスフレアで反撃だ。

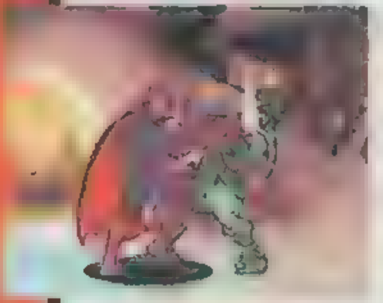
相手を固めるときは、前進しながら立ち弱キックを連発していく。アナカリスが少しでも浮いたら、すぐに遠距離立ち中キックで迎撃しろ。

VS　フェリシア

▲[illegible]

跳び込むときは、✚ボタンをガード方向に入れた状態でジャンプして、フェリシアの行動を見る。サンドスプラッシュやしゃがみ中キックなどを出していたなら、そのまま降下して中キックで攻撃し、弱・ローリングスクラッチの場合は、いったん空中ガードしてから強パンチを出して反撃するのだ。近づいたら、あとは基本どおりに闘え。

VS　ビシャモン



▲[illegible]

ラッシュをかけられると、非常にツライ。無理にガードキャンセルを狙わず、攻撃が途切れるのを待ってから強・バットスピンで逃げてしまうのが、もっとも堅実な手だ。

こちらから攻めるときは、前方or垂直ジャンプ直後に弱キックを出すと、ビシャモンのしゃがみガードがツブせることを最大限に利用すべし。ガンガン跳び込むのだ。

VS　オルバス

▲[illegible]

遠距離から跳び込んでも、ソニックウェーブやポイズンブレスを撃ってくるので近づけない。カオスフレアを適度に撃って相手の前方ダッシュを誘い、強引に得意な接近戦に持ち込むのだ。とりあえず相手のラッシュをしのいで、ソニックウェーブやポイズンブレスを撃とうとしたときに跳び込めば、あとはこちらのペースで闘うことができる。

VS　サスカッチ

▲[illegible]

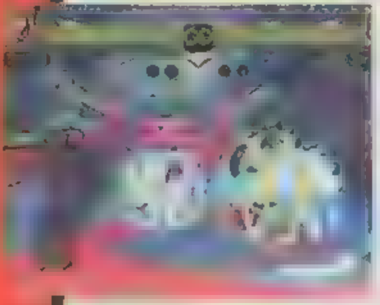
モリガンと同様、ダッシュからの攻めに気を配ること。中間距離からのダッシュなら立ち弱パンチによるケンセイで迎撃できるが、それよりも間合いが近いと、相打ち覚悟でデモンクレイドルor立ち強パンチを出すしかない。防御を固めても、ビッグブランチをキメられてしまうだけだ。こうなる前に、自分から攻め込んで相手の動きを封じろ。

VS　フォボス

▲[illegible]

地上と空中を高速移動してラッシュをかけられると、対処しきれなくなる。いちおう立ち弱パンチ連打でケンセイできるが、フォボスは接近戦に弱いので、攻め込まれる前にこちらから跳び込んでいくのが得策。しゃがみガードをくずす、前方or垂直ジャンプ直後の弱キックを活用せよ。ただし、不意打ちのコンフュージョナーには注意すること。

VS　パイロン



▲[illegible]

ふだんは、中間〜遠距離でカオスフレアを撃っていく。飛び道具の性能はパイロンのほうが上だが、相手が撃ったのを見てから出せば押し返すことができる。そのスキに前方ダッシュを使って近づくのだ。密着状態からの攻めはほかのキャラを相手にしたときと同じく、跳び込みからのチェーンコンボorミッドナイトプレジャーの2択で勝負！

GALLON
ガロン

for Expert player

ガロンの基本スタイルは「待ち」だ！

すばやさを武器にガンガン攻めていく闘いかたが、本来のガロンのスタイル。しかし上級者との闘いとなると話はちがってくる。ビーストキャノンは食らい判定が大きいため基本技で一方的につぶされることが多いし、前方ダッシュ攻撃はヒット、ガードにかかわらず反撃を食らってしまう。いままで主軸としていた攻撃が通用しないのだ。

そこで、中間距離で相手が攻撃してくるのを待ち、しゃがみ中パンチや無敵必殺技のクライムレイザーなどで迎撃する、という守り重視の戦法をとることになる。ふつうに攻めても勝てない以上、まずは相手の動きを封じるところからはじめるべし。

▲クライムレイザーは、ラッシュを止めたり跳び込みを迎撃したりと、さまざまな局面で重宝する。

▼相手の技の出ぎわをツブすのに使用するのが、しゃがみ中パンチ。低空ダッシュ攻撃も迎撃可能だ。

▲斜め上からの攻撃には、遠距離立ち強キックが威力を発揮。ミリオンフリッカーもそこそこ使える。

VS上級者用　ビーストキャノンの使いかた

上記のとおり、ビーストキャノンはとても迎撃されやすい技なのだが、まったく使い道がないわけではない。以下に、上級者が相手でも通用する3つの使用例を紹介する。

①対空ビーストキャノン→右下へ方向転換

ガードキャンセルから狙うほか、フォボスやアナカリスといった、宙に浮くことが多いキャラに対して先読みで使う手もある。

②後方ジャンプ→空中ビーストキャノン

地上の技を避けつつ攻撃できるのが魅力。モリガンなどの低空ダッシュもつぶせる。

③前方ジャンプ→空中ビーストキャノン

相手を跳び越えた直後に技を出す。めくりでヒットするので、ガードされにくい。

▲①の例。右上→右下と動くことで連続技が成立する。ES追いうち攻撃もキマれば、大ダメージに。

▼②の例。地上で、↖↑↙→↗+Ⓟとすばやく入力するのがコツだ。乱発するとガードされるので注意。

▲③の例。写真の状態で↙→↘↓↖+Ⓟと入力すると、相手の位置によっては逆方向に突進する。

一瞬のスキをついてラッシュをかけろ

クライムレイザーなどで攻撃をツブすのに専念しているうちに、相手はスキの大きい技を使ったり、ガードを固めたりするようになる。そうなれば、しめたもの。今度はこちらから跳び込んで、ラッシュをかけるのだ。

相手に跳び込むときは「ジャンプ上昇中に強パンチを出して、下降中に弱キックに切り替える」という連係技を使う。これには、
①ジャンプ強パンチがギリギリで当たらないような間合いから跳べば、ジャンプ弱キックがめくりヒットしやすい
②相手のジャンプ攻撃を、上昇中の強パンチで迎撃することができる

——という2つのメリットがあり、とても強力だ。かならずマスターすること。

なお、ジャンプ弱キックがヒットしたら、着地後にしゃがみ弱キック×3→しゃがみ強キックのチェーンコンボにつなげる。ガードされた場合は、連続写真②「接近戦で相手を固める方法」の要領で攻めていけ。

①ジャンプ強パンチ→弱キック

▲写真ぐらいの間合いから前方ジャンプをして、ガロンが跳び上がったと同時に強パンチボタンを押す。

▲ジャンプ強パンチの硬直が解けたあとに弱キックを出せば、ちょうどめくりになる位置で攻撃が当たる。

▲着地したら、しゃがみ弱キックを連発してチェーンコンボをキメるか下の連続写真の「固め」へ移行。

②接近戦で相手を固める方法

ここで紹介しているのは一例にすぎない。しゃがみ弱キックを1発だけ当ててからすかさず跳び込む、固めている途中で前方ダッシュをして相手の背後にまわるなど、さまざまな方法が考えられる。バリエーションを持たせて相手を惑わせるのだ。

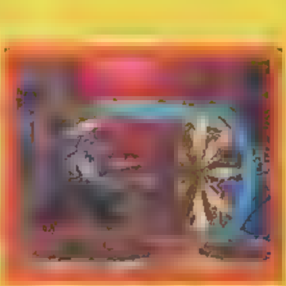
▲しゃがみ中キックは立ちガードでも防御できるのでガードキャンセルに注意。

▲一瞬だけ間をおいてからしゃがみ中パンチを出すと相手の攻撃をツブしやすい。

▲まずは、連打キャンセル可能なしゃがみ弱キックを2～3発ガードさせる。

▲間合いが離れてきたら、前進しながら遠距離立ち弱キックを当てて固めを持続。

▲立ち弱キック→しゃがみ中キックがチェーンコンボにならないように出せば、


▲キャンセルをかけてミリオンフリッカーやビーストキャノンを出すことも可能。

GALLON　相手キャラ別攻略

守り重視の状態から攻めに転じるタイミングをまちがえないことと、相手のラッシュをきっちりとガードすること。この2点さえ注意していれば、どのキャラとも互角以上に [illegible]

VS　ドノヴァン

▲剣と立ち弱Kの挟撃を狙ってき[illegible]がみ弱K連発で対処。

しゃがんでいればキルシュレッドと➡＋強キックは当たらない。しゃがみ中パンチをジャンプ⬇＋キックでツブされないように注意しながら、相手の跳び込みを確実にクライムレイザーなどで迎撃していけば、かなり有利に闘える。

こちらからの跳び込みは、ジャンプ弱or中パンチやしゃがみ強パンチで迎撃される。多用しないほうが無難だ。

VS　レイレイ

▲ジャンプ弱キックの打点が高すぎると必殺投げを食らってしまう。

しゃがみ中パンチで地上戦を挑むと、前方低空ダッシュ強パンチで避けつつ攻撃してくる。そのあとすぐに天雷破を出されるとやっかいなので、そういう展開になる前にガンガン跳び込むといい。

ただし、やみくもにジャンプしても、先読みの返響器や➡＋強パンチなどで迎撃されるだけだ。ある程度は地上戦をして、マトをしぼらせるな。

VS　デミトリ

▲どうしても[illegible]固めがちなの[illegible]ダッシュ→投げに注意。

無敵対空技のデモンクレイドルがある以上、こちらから攻めることはできない。相手がカオスフレアを撃ったら、その場ですかさず（あるいは前進して弾をくぐってから）しゃがみ中パンチ、ダッシュ・デモンクレイドルは防御後に対空ビーストキャノンorしゃがみ中パンチ、跳び込みは早めにクライムレイザー、[illegible]うこと。

VS　ガロン

▲いかに、跳び込みの時期を読まれないようにするかがポイント。

クライムレイザーはめくりジャンプに弱いので、相手が近くから跳んできた場合は、早めに技を出して迎撃するかガードを固める以外に対処法がない。跳び込みにはつねに神経をとがらせておくこと。逆にこちらとしては、地上戦で相手の行動を封じておいてから、不意をついてビーストキャノンを出したり、跳び込みから攻めたいところだ。

VS　ビクトル

▲ジャンプ[illegible]跳んだのを見[illegible]も迎撃が間に合う。

ビーストキャノンやしゃがみ中パンチは、先読みの電撃しゃがみ強パンチや電撃しゃがみ中キックに一方的にツブされてしまう。だが、空振りさせればスキだらけなので、攻撃を出すタイミングをワンテンポ遅らせるなどして相手の技を誘い、そこにしゃがみ中パンチを当てていくべし。

跳び込みは、すべてクライムレイザーで迎撃可能。

VS　ザベル

▲前方ダ[illegible]ガードできたら、しゃがみ中キックで反撃

中間距離で、つねに前後に歩くことが大切。ザベルの➡＋中パンチorキックをくぐり抜けることができるし、空中からの攻撃を避けやすくなるためだ。ただし、動きすぎて前方ダッシュ攻撃を食らわないように注意せよ。

デスハリケーンは、しゃがんでいれば当たらない。上を通過してから着地するまでにクライムレイザーで迎撃だ。

VS　モリガン

▲こ[illegible]は[illegible]上[illegible]か[illegible]し　これを[illegible]ほう[illegible]に[illegible]てる。

ショートダッシュ攻撃は、近距離からの場合はクライムレイザーで、それよりも遠いときは遠距離立ち強キックやしゃがみ中パンチでツブせる。跳んだのを見てからではなく相手の行動を読んで技を出せ。

これをくり返していると、相手は地上戦を挑んでくる。そのときは、立ち中キックで相手の足払いをかわしつつ、しゃがみ中パンチで応戦せよ。

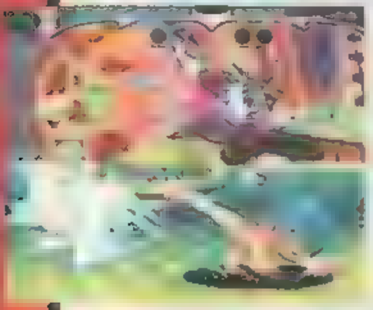
VS　アナカリス

▲[illegible]あ[illegible]な[illegible]ガードさせたら、[illegible]立ち[illegible]キー[illegible]すといい

相手の攻めの主軸は、ジャンプ↓＋キック、または前方ダッシュ立ち弱キックからのチェーンコンボ。これらをきちんとガードしつつ、ラッシュの切れ目にクライムレイザーでカウンター……という展開になる。成功時は、追いうち攻撃も忘れずにキメること。

相手かダウンしたら地上戦へ持ち込むのだが、ジャンプで避けられやすいので注意。

VS　フェリシア

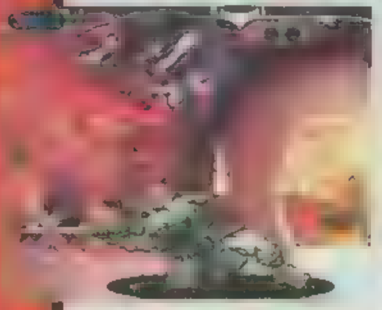


▲サ[illegible]ト[illegible]ス[illegible]シュ[illegible]せば、ガロンにも[illegible]チャンスが

こちらの跳び込みはすべて弱・ローリングスクラッチで迎撃されるので、序盤は相手の攻撃を待つしかない。跳び込みはクライムレイザーで、弱・スクラッチはガード後にしゃがみ中パンチで迎撃だ。

そのうち、相手はペースをにぎるためにサンドスプラッシュを撃つようになる。これを先読みして、相手が攻撃を出したスキに跳び込め。

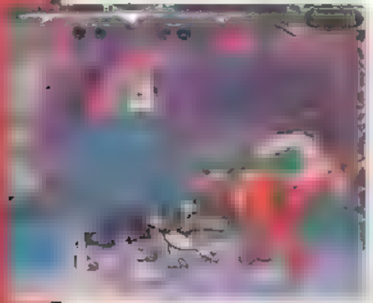
VS　ビシャモン



▲しゃ[illegible]み[illegible]ンチや[illegible]合い[illegible]り、[illegible]を[illegible]んで[illegible]び[illegible]む[illegible]

しゃかんでいれば撥ね刃が当たらないので、相手は基本技でガロンを固めていくことになる。つまり、ラッシュに切れ目かできやすいわけだ。前方ダッシュ攻撃はしゃがみ弱パンチ（距離が離れている場合は、しゃがみ中パンチや後方ジャンプ直後の空中ビーストキャノンでもOK）で、跳び込みはクライムレイザーで迎撃し、主導権をにぎれ。

VS　オルバス



▲[illegible]イズン[illegible]レスは[illegible]へ[illegible]て[illegible]る[illegible]キメ[illegible]へ

接近戦に持ち込んでから、ジャンプ強パンチ→弱キックの連係でめくりヒットを狙う。これなら、ポイズンブレスやソニックウェーブを撃たれたとしても、弾を避けつつ攻撃できる。ガンガン攻めるべし。

中間距離では、相手か前方ダッシュ攻撃で近づいてきたところに後方ジャンプ直後の空中ビーストキャノンを当てるか、ポイズンブレスを待つ。

VS　サスカッチ

▲[illegible]は、[illegible]切れ目に[illegible]イム[illegible]イザーを当てて[illegible]せよ

地上攻撃にも前方ダッシュ攻撃にも、しゃがみ中パンチが有効。相手の技の出ぎわをツブす感じで手の先を当てていけば、相手としても攻める手だてかなくなってガードを固めはじめる。そうしたら、スキをみて跳び込めばいい。

永久コンボ、および立ち中パンチ→ビッグアイスバーンの連係を食らわずにすむので、気分的にラクに闘える。

VS　フォボス

▲[illegible]コ[illegible]キャ[illegible]

低空ダッシュによるヒット＆アウェイ戦法がやっかい。相手が浮き上がるのを先読みして対空ビーストキャノンを出すのも1つの手だが、早めの遠距離立ち強キックかクライムレイザーで迎撃するほうが堅実だ。しかし、空振りしてしまうとコンフュージョナーをキメられて、大ダメージを受けてしまう。ギリギリまで引きつけてから技を出せ。

VS　パイロン

▲[illegible]んでくれれば、ガード[illegible]する

ソルスマッシャーを撃ってきたら、前へ歩いて弾の下をくぐり、しゃがみ中パンチで攻撃……という戦法が主体。相手が、ソルスマッシャーをタテにして近づいてくる場合は、弾にガードキャンセルをかけるのも有効な手段だ。

ゾディアックファイアは、相手が近距離から出したときにかぎり、ガード後に投げがキマる。覚えておくべし。

ビクトル

VICTOR

for Expert player

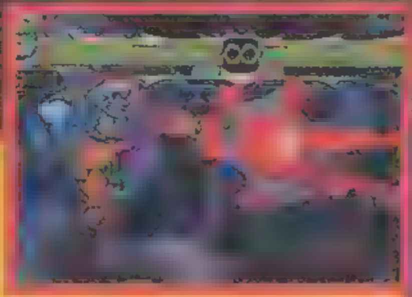
ジャンプ攻撃について

ビクトルが得意とするのは接近戦だが、前方ダッシュを持たず、突進技のギガバスターとギガハンマーも移動速度が遅すぎる。そのため、相手に近づく手段は、歩くか前方ジャンプで近づくかにかぎられてしまう。

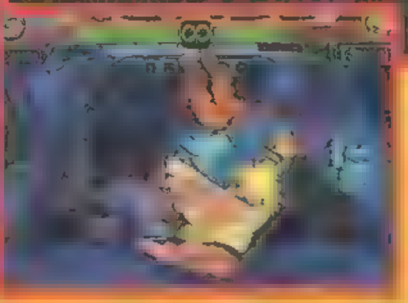
ただ、ビクトルのジャンプは高く跳び上がるわりには滞空時間が短く、ジャンプ攻撃は相手の技をツブしやすいものがそろっている。ジャンプをうまく活用することが、勝利への必須条件と言っても過言ではない。

基本形は、ジャンプ弱キック→強パンチと空中でつなげて、着地後にしゃがみ弱キック×3→（電撃）しゃがみ中キック→（電撃）しゃがみ強キックのチェーンコンボをキメるというものだが、ジャンプ攻撃の連係を弱キック→強キックにして相手の対空技をツブしたり、弱キック→中キックにして空中戦にそなえるなど、いろいろなパターンが可能だ。

跳び込むチャンスは、何度もあるわけではない。上の連係で少ない好機をモノにしろ！



▲ジャンプ弱キックは、相手が空中で攻撃してきたときにツブしやすい。



◀ジャンプ強パンチはヒットしたあとチェーンコンボに持っていけたり、間合いによってはめくり攻撃にもなる強力な技だ。

メガスパイクについて

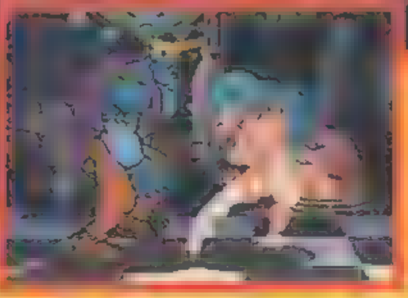
メガスパイクを活用するなら、ジャンプ技を空中で空振りして着地後に投げる“スカし投げ”がもっとも有効な使用法だ。

たとえば、相手との距離が近いときにジャンプ攻撃の連係の2発目を中パンチにすると、ヒットせずにちょうど相手を跳び越えるので、背後に着地したと同時にメガスパイクへ持ち込める。ジャンプ強パンチとの2択にすると相手にとってはイヤな攻撃になるぞ。

地上攻撃から仕掛けるなら、相手をしゃがみ弱キックで断続的に固めつつ、さらに1歩踏み込んでメガスパイクをキメるのがいい。ただし、読まれていると簡単に迎撃される。チェーンコンボとうまく使いわけるべし。

近距離立ち弱キックorしゃがみ弱キックであれば、密着状態でヒットさせたあと、その場からメガスパイクでつかむことも可能だ。しかし、いわゆる“固めからの投げ”にはならないため、相手に攻撃判定の出現が早い技を出されると負けてしまうという点に注意。

▲前方ジャンプ中パンチを早めに出せば、ケンセイの効果もある。



◀「基本技をヒットさせたあとに、1歩踏み込んでメガスパイク」がマスターできれば、追い込まれてからの一発逆転も可能になるぞ。

電撃特性の有効活用法

電撃特性を持った技の使い道は、飛び道具を消すことだけではない。闘いのさまざまな局面で役に立つ、重要な技なのだ。

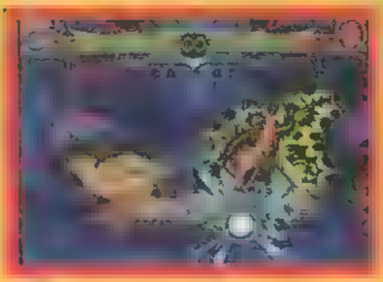
とくに能力を発揮するのは、迎撃技として使ったとき。電撃のぶんだけリーチが伸びるうえ、その部分には食らい判定がないため、相手の攻撃を一方的にツブすことができる。これで相手の攻めを封じておけば、跳び込みやすくなる――というわけ。攻撃判定の出現が早い電撃遠距離立ち中パンチ、広い範囲に攻撃判定が出る電撃しゃがみ強パンチの2つが、使いやすいのでオススメだ。

また、電撃近距離立ち中パンチや電撃近距離立ち強キックなどは、食らった相手がシビレて行動不能になるのを利用し、そのスキに近づいてメガスパイクを仕掛けたり、チェーンコンボを出すという連係にも使える。相手の起き上がりに至近距離から狙うといいぞ。

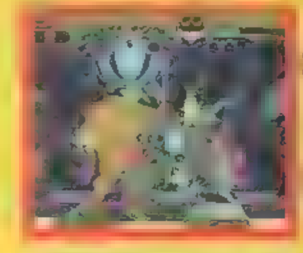
迎撃に使う

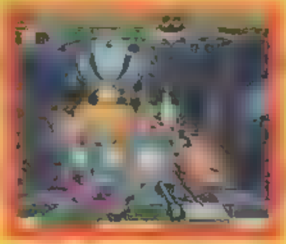
▲電撃立ち中Ⓟが一番使いやすい。ヒットすれば、電撃しゃがみ強Ⓚにつなげて転ばせられるのもグッド。

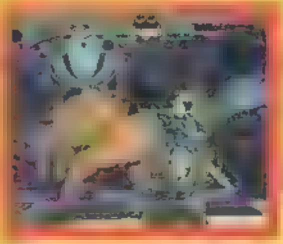
▼相手のダッシュ攻撃、突進技、跳び込みに対しては、先読みで出す電撃しゃがみ強パンチが威力を発揮。

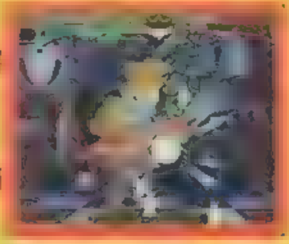

▲電撃しゃがみ強キックは、リーチの長さだけでなく、追いうち攻撃を入れやすくなるというメリットも。

相手の起き上がりに重ねる


▲相手が起き上がりに投げを狙おうとしていたら電撃近距離立ち中Ⓟを重ね……


▲電撃近距離立ち中キック。ここで踏み込んでメガスパイクを狙ってもいいぞ。


▲最後に電撃近距離近距離立ち強キックをつなげると、相手は吹き飛ぶので……


▲前進してメガスパイク。画面端なら背後にまわれるから、連続技を狙うのだ。

そのほかの利点・弱点

▲電撃立ち強パンチなどは、攻撃が一瞬遅れて出るため、ガードキャンセルを狙ってくる相手に効果的だ。

▼ガードさせるだけでケズれるので、相手の残り体力が少なければ、電撃チェーンコンボをガードさせても可。

▲間合いを把握せず空振りすると、フォロースルー中に反撃を食らう。VSビシャモンなどではとくに注意。

VICTOR 相手キャラ別攻略

攻撃力の高い必殺技を活かすためには相手に近づく必要があるので、飛び道具や強力な対空技を持っているキャラには苦戦を強いられる。中間距離での行動が一つのカギとなるだろう。不利な相手のほうが多いが、ひとたびペースをつかめば大逆転も可能だ。粘り強く闘え。

VS ドノヴァン

▲チェンジイモータルをガードしたあとはメガスパイクをキメろ

地上戦ではキルシュレッドなどによりドノヴァンが先手を取りやすいため、ジャンプ攻撃から攻めていく。

近距離から、斜めジャンプ直後の弱キック→ジャンプ強パンチの連係で跳び込めば、イフリートソードやしゃがみ強パンチといったドノヴァンの対空技を、攻撃判定が出る前にツブすことができるぞ。そこから2択攻撃へ持ち込め。

VS レイレイ

▲ジャンプ強パンチがめくりヒットしやすいのが、うれしいところ。

相手の➡＋中パンチが当たらないくらいの距離で、相手の技の出ぎわを電撃立ち中パンチでツブしていけば、試合のペースをにぎれる。

ジャンプからのコンビネーションは、一方的にツブされることが少ないので、ガンガン跳び込んでもかまわない。レイレイは横方向に食らい判定が大きく、ジャンプ攻撃がめくりになりやすいのだ。

VS デミトリ

▲電撃特性を使えば、ダッシュからの攻めは[illegible]

遠距離からカオスフレアでケンセイしてくるなら電撃立ち中パンチで対処すればいいのだが、それではいっこうに近づけない。中間距離から相打ち覚悟でギガバスターを出して転ばせ、なんとしても近距離戦に持ち込むのだ。

相手が前方ダッシュをしたときは、電撃しゃがみ強パンチを出しておけば、デモンクレイドル以外はツブせる。

VS ガロン

▲電撃しゃがみ中Ⓚがヒットしたら電撃しゃがみ[illegible]

強力な対空技とすばやい動きでホンロウされがち。したがって、地上で相手の攻撃を先読みしてツブしていく戦法が主体になる。ビーストキャノンは電撃しゃがみ強パンチで、しゃがみ中パンチは電撃しゃがみ中キックで迎撃し、画面端に追いつめていけ。

メガスパイクは、ビーストキャノンを防御したあと以外は使わないほうが無難だ。

VS ビクトル

▲ジャンプ攻撃の迎撃は、ガードキャンセルを使うのが最善手だ。

相手が電撃立ち強パンチや電撃しゃがみ強キックを空振りしたあとは、同じ技がカウンターでキマる。そのため、間合いをきちんと把握して出さないと、イタい目にあう。

また、相手の起き上がり時に目の前に立っているとメガスパイクを狙ってくることが多い。それを逆手にとり、電撃立ち中パンチからのチェーンコンボを重ねるのも有効。

VS ザベル

▲➡＋弱パンチなどのイヤな技には、電撃立ち中パンチで反撃せよ。

空中から押さえ込まれるとツラい展開に。スカルスティングは1撃目にガードキャンセルをかけて反撃したいが、空中ガード後にジャンプ攻撃を当てていくのもいい。

地上でのザベルの基本技のほとんどは、電撃しゃがみ強パンチでツブせる。デスハリケーンも、ガード後に立ち弱キックで迎撃が可能だ。相手の攻めを封じて活路を開け。

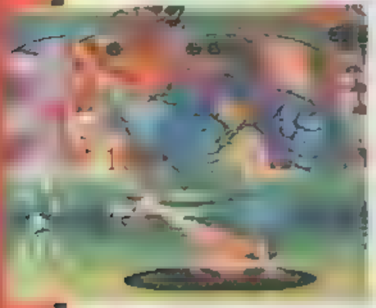
VS　モリガン

▲[illegible]ジャイロクラ[illegible]
[illegible]
[illegible]

ソウルフィストを撃ってくるようだったら、電撃立ち中パンチや弱・ジャイロクラッシュで対処する。ただし、近距離で出されたときは、そのあとにショートダッシュから連続技を狙われるおそれがあるので、ガードキャンセルの用意もしておくこと。

電撃しゃがみ強パンチなども駆使して、絶対にモリガンを近づけさせないように。

VS　フェリシア



▲[illegible]
[illegible]
[illegible]

フェリシアは強力な対空技を持っているため、無理に跳び込む必要はない。

先読みの電撃しゃがみ強パンチで相手のほとんどの技をツブせるし、相手の前方ダッシュ攻撃を深めにガードしたときはメガスパイクでつかむことも可能なので、中間距離での待ち戦法が有効だ。地上戦でペースをにぎれば、それほどイヤな相手ではないぞ。

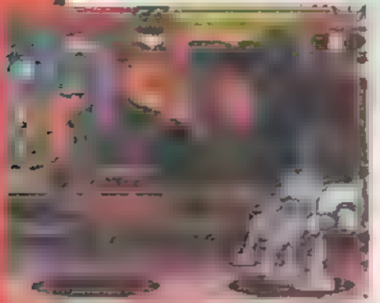
VS　オルバス

▲[illegible]
[illegible]
[illegible]

ガードキャンセルでの弱・ソニックウェーブが強力なので、ジャンプ攻撃で攻める。近距離から前方ジャンプ強パンチで跳び込めば、ソニックウェーブの出かかりをツブすことができるぞ。

ポイズンブレスによるケンセイは、毒霧が消える瞬間に電撃しゃがみ強キックを出して転ばせればくずせる。立ち強キックはガードだ。

VS　フォボス



▲[illegible]
[illegible]
[illegible]

遠くからマイトランチャーを撃ち、跳んだところを立ち強キックで迎撃、という戦法をとられるとキビシイ。こうなると、マイトランチャーを撃つ瞬間にギガバスターを当てて相打ちをとり、移動起き上がりで近づく以外にない。

ただし、フォボスは接近戦が弱い。近づけた場合は、しゃがみ弱キックからのラッシュに持ち込むことができる。

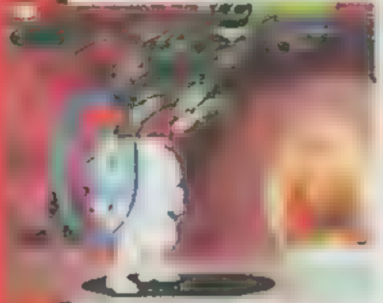
VS　アナカリス

▲[illegible]
[illegible]
[illegible]

遠距離からの王家の裁きや棺の舞、対空技のしゃがみ強パンチが強力で容易に近づけないため、中間距離での地上戦が大きなポイントとなる。

相手がしゃがみ中パンチなどを空振りしたら、すかさず電撃しゃがみ中キックを当てるなど、スキを見逃さないようつねに集中すること。王家の裁きは、早めの電撃しゃがみ強パンチで対処せよ。

VS　ビシャモン



▲[illegible]
[illegible]
[illegible]

画面端に追いつめられると反撃手段がガードキャンセルしかなくなってしまう。その前に、相手の攻撃を電撃しゃがみ中パンチ→電撃しゃがみ強キックのチェーンコンボでツブし、転倒しているスキに近づいて２択攻撃に持ち込むのだ。それができなければ、勝つのは至難のワザとなる。

鬼炎斬と立ち中パンチが強力なので、跳び込みは厳禁。

VS　サスカッチ

▲[illegible]
[illegible]
[illegible]

跳び込みはビッグタワーズとビッグタイフーンで完全に封じられる。こちらとしてはサスカッチのダッシュ攻撃を迎撃していくしかない。

ダッシュ強キックをガードしたあとにはメガスパイクを狙うのが基本だが、一瞬でも遅れると逆に投げを食らう。それがイヤなら、ダッシュ強キックの2段目をガードキャンセルして迎撃すべし。

VS　パイロン

▲[illegible]
[illegible]
[illegible]

飛び道具を消すために電撃立ち中パンチを出すと、フォロースルー中にゾディアックファイアで突進してきた場合に防御できないので危険だ。ただし、相手が技を出すのが遅れたときは、防御してからメガスパイクをキメることができる。それを狙うのも手。

相手に接近できたら、しゃがみ弱キックなどで固めつつ跳び込みからの2択を狙う。

ZABEL
ザベル

地上の基本技の使いわけかたを知る

いくつかの基本技を使いわけて相手の動きを封じていくことが、ザベルの基本戦法だ。当然、どの技がどのような役割があるかを把握していなければ、勝率は上がらない。

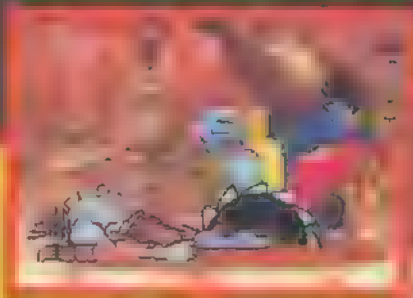
●➡＋中パンチ――リーチが長く、攻撃後に食らい判定が引くので、ガードキャンセル技を空振らせることも可能。足元が弱点だ。

●➡＋中キック――攻撃判定が消えるまで足に食らい判定がないため、相手の攻撃をつぶしやすい。➡＋中パンチの弱点をおぎなえる。

●しゃがみ中Ⓚ――➡＋弱キックと併用する下段攻撃。近距離で相手に圧力をかけられる。

●しゃがみ強Ⓟ……前記の技を跳び越されそうになったら攻撃を止めて、これで迎撃。

●しゃがみ強Ⓚ――先端だけ当てると、ガードされてもスキがない。通常投げ（Ⓟボタン）のあとで、相手の起き上がりに重ねておくと、ほぼすべての技をつぶせる。これを使っておくと、要所で相手のしゃがみガードをさそえるので、つぎから紹介する項目へつながるぞ。



▲移動起き上がりをダッシュで追尾しつつ、ダッシュ強Ⓚを重ねろ。

◀➡＋中Ⓚは、技の速度とリーチで➡＋中Ⓟにおとるが、間合いとタイミングしだいでは、ダークネスイリュージョンさえ止めてしまう。

奇襲のかけかた

相手のワンミスで形勢逆転をはかれる、強力な奇襲のかけかたをいくつか紹介しよう。スカルスティングからは地上の連続技を、ジャンプ強Ⓚが空中の相手に1～2ヒットしたら前方へ伸びる攻撃で空中コンボを狙えるぞ。

●前方ジャンプで対空技をさそい、空中スカルスティングで回避&攻撃（弱中強、どれを出すかは距離と攻撃速度で決めること）。

●前方ジャンプ直後に弱キックを出して、頂点あたりで強キックに変える。2段階の攻撃で相手の動きを封じることができる。

●相手に接近したあと、⬇＋中Ⓚ＊⬆＋中Ⓚ。しゃがみ中キックにキャンセルをかけて中スカルスティングが出て、攻めを継続できる。

●後方ジャンプで間合いを離しつつ、着地直前に前方空中ダッシュして強キック。攻め込もうとしている相手に効果的。

●接近戦から、後方ダッシュで離れて相手の前進や飛び道具をさそい、前方ダッシュ強キック（先端を当てる）で奇襲をかける。

▲ジャンプ強Ⓚのあとの空中コンボは、デスボルテージか➡＋中Ⓟで。

◀遠距離から、前方空中ダッシュで接近し、⬇＋中Ⓚか空中スカルスティングの2択をかける。対空技に自信のある相手に有効。

相手をカクランする攻撃の数々

相手のガードをくずすためにも、以下のテクニックはぜひおぼえたいところだ。

①低空ダッシュ使用法

地上から⬈⬈で出すことができる低空ダッシュからの攻撃（⬇＋キックのぞく）はしゃがみガード不能だが、攻撃後に相手にめり込むため投げ返されやすい。そこで、⬈⬈のあと⬅方向へ入力してダッシュを中断し、落下中に攻撃を出すと効果的。また、前方ジャンプ攻撃や通常投げ（Ⓟボタン）の直後に攻撃を出さずに⬈⬈⬈で、相手の裏にまわれる。

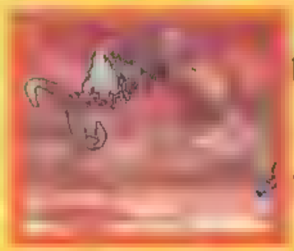
②相手の裏をかいて追加ダメージ

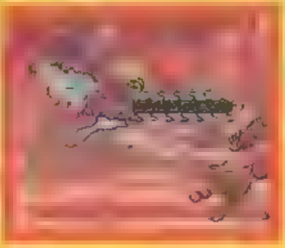
下の写真の例のほかにもう2つ紹介しよう。

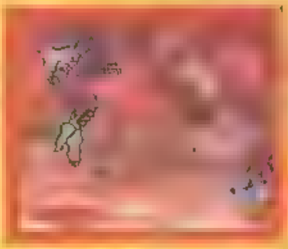
●しゃがみ強キックで相手を転ばせたあと前方ジャンプし、着地直前に➡⬆⬇⬈＋ⓀⓀ。相手がその場起き上がりした場合、表か裏か見きわめにくい形でデスボルテージが出る。

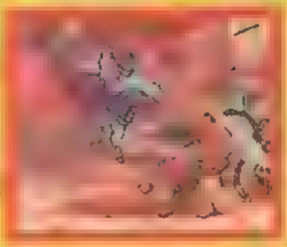
●画面端の相手に、中間距離から後方ジャンプ直後の⬇＋強Ⓚをヒットさせたあと、しゃがみ前進すると相手の裏にまわれる。

しゃがみガードをくずす前方低空ダッシュ使用法

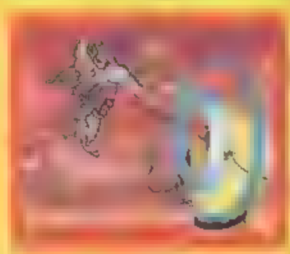

▲⬈⬈とすばやく入力すれば、いきなり前方低空ダッシュする。その直後に

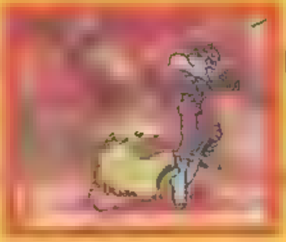

▲⬈＋中Ⓟボタンか、⬅＋強Ⓚボタンで、ダッシュを中断して落下しつつ攻撃。

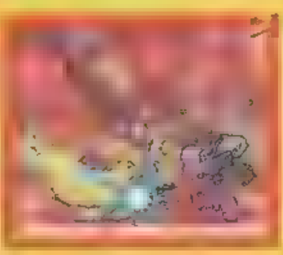

▲⬉⬆⬈➡➡と高速入力すると、後方へ跳んでから前方低空ダッシュを行なう。


▲すぐに⬈へ入力後、一瞬待って中Ⓟ。相手との距離がやや近いときに使う。

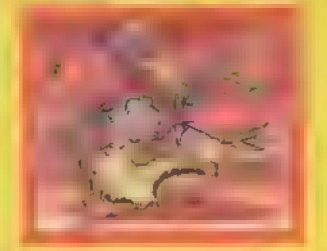
相手の裏にまわる前方ショート低空ダッシュ活用法


▲前方ジャンプ攻撃で接近し、着地と同時に⬈⬈⬈とすばやく入力すれば、

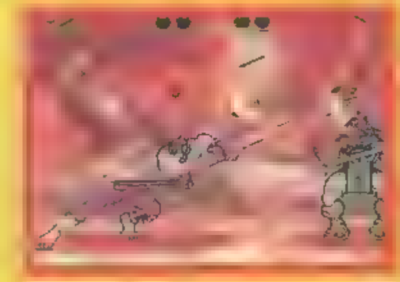

▲一瞬低空ダッシュして相手の背後に着地する。入力は早ければ早いほどいい。

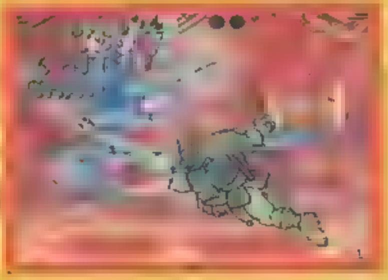

▲すかさず連続技を狙え！　しゃがみ弱Ⓚ連打からのチェーンコンボが簡単。

▼⬈⬈のあと、一瞬おいて⬈＋弱Ⓚで、めくり攻撃も可能。リスクは大きい。

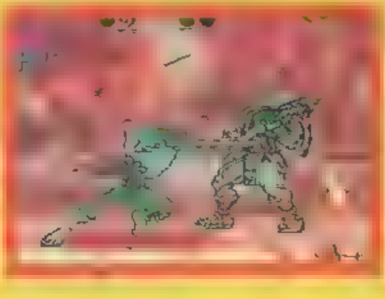


相手の裏をかいて連続技から追加ダメージ


▲スカルスティング→しゃがみ中Ⓚ→➡＋強Ⓟの連続技をキメると、直後に相手は反撃しようと動き出す。


▲そこで、前方ジャンプ直後にカウンターの空中デスボルテージ！　この角度なら防御されてもスキはない。

▼確実性を重視するなら、連続技の➡＋強Ⓟをイービルスクリームに変えて、一気に大ダメージを与える。



ZABEL 相手キャラ別攻略

スカルスティングは空中ガード[illegible]。画面端で待つ[illegible]空中ガード[illegible]空中攻撃から連携技[illegible]対応される[illegible]相手[illegible]から前方低空ダッシュ[illegible]攻撃や、前方ダッシュ強キック[illegible]後方低空ダッシュ[illegible]↓+中パンチ[illegible]を駆使せよ。それでもダメなら、投げるしかないぞ。

VS ドノヴァン

▲[illegible]リートソードを食らわないぞ（ES版は×）。

➡+中キック、しゃがみ中キックor強キックでケンセイして、跳び込みを狙う。相手のしゃがみ強キックには、立ち弱キック連打や前方ジャンプ直後の⬇+弱キックで対応。

キルシュレッドを跳び越すときは、空中ガード優先でいくのが無難。前方ダッシュ強パンチで迎撃してくるなら、ジャンプ⬇+中キックかしゃがみ強キックで剣をかわせ。

VS レイレイ

▲➡+強Ⓟで迎撃されるなら、それは跳びすぎということ。

積極的に動き回ってマトをしぼらせないようにすれば、基本どおりの闘いでいい。ただし、相手の背が低いので➡+中Ⓚの使用はおさえめに。

天雷破は、くるとわかっていればガードキャンセルを狙うのは困難ではない。降ってくる鉄球を食らうか、相手のスペシャルゲージを消耗させられるぞ。体力が少ないなら、間合いを離して仕切りなおせ。

VS デミトリ

▲後方ダッシュ→カオスフレアを読んで、前方ダッシュ強Ⓚ。

➡+中パンチは、攻撃直後に先端の食らい判定が引くため、相手のガードキャンセルを空振らせることができる。そのため、基本どおり攻撃の先端を当てる戦法が効果的だ。

思いきり遠くへ逃げられたら、様子を見ながら接近する。カオスフレアには、先読みで前方ダッシュ強キック。間に合わないなら、前方ジャンプやしゃがみ強キックでかわせ。

VS ガロン

▲方向転換を見きわめてガードキャンセルのコマンドを入力せよ。

➡+中パンチはまず当たらず、➡+中キックも前進でくぐられるので、➡+弱キックとしゃがみ中キック主体で地道に闘う。しゃがみ中パンチには、しゃがみ強キックだ。

ビーストキャノンは、立ち強キックで直接反撃するか、ガードキャンセルで対応する。ドラゴンキャノンは、ガロンに当たる距離でのみガードキャンセルを狙え。

VS ビクトル

▲調子に乗って手足を伸ばさなければ、とくに苦戦しないはず。

基本どおりの闘いで問題なし。➡+弱パンチが、しゃがんでいるビクトルに当たるため、ケンセイに組み込める。

こちらの攻撃を電撃立ち中パンチや電撃しゃがみ強パンチで止めてくるなら、技を出すタイミングをズラす。跳び越えてくるようなら攻撃の手を止めて、跳んできたところを冷静にしゃがみ強パンチで迎撃すること。

VS ザベル

▲技を出すのを先読みされるとピンチ。待ちぎみに闘え。

遠距離でのガードキャンセルは、➡+強パンチと➡+強キック以外にはまず当たらないので、使えない。1発1発を地道に狙いつつ、低空ダッシュ攻撃やスカルスティングで奇襲をかけることになる。

おたがい遠距離で、ほぼ同時に技を出すと仮定した場合、➡+中パンチと➡+弱キックは、すべて➡+中キックでツブすことができるぞ。

VS モリガン

▲[illegible]

前方ダッシュと立ち攻撃に➡＋中パンチ、しゃがみ攻撃に➡＋中キック、対空にしゃがみ強パンチ……これらを、相手の心理を読みつつ的確に出せばいい。空中ソウルフィストは、当たらないときだけ前方ジャンプ攻撃で対応する。

接近されるとイッキに不利になる。ショートダッシュに対して、立ち弱パンチ連打かガードキャンセルで脱出だ。

VS アナカリス

▲[illegible]

遠距離からヒット&アウェイで、少しずつ攻撃する。

相手の対空技、しゃがみ中パンチとしゃがみ強パンチには、それぞれ中・空中スカルスティング、ジャンプ⬇＋中or強パンチで対抗する。それでもしゃがんで待つようなら、ヘルダンクも効果的だ。

王家の裁きは空中ガード後に、⬇＋強キックか前方空中ダッシュ強キックで攻め込め。

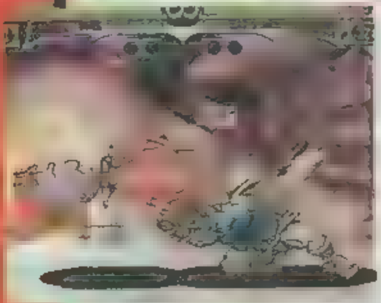
VS フェリシア

▲[illegible]

ローリングバックラーとサンドスプラッシュがあるので、地上での攻撃はひかえ目に。おもに➡＋中キックで、中間距離でのフェリシアの動きを制限するだけでいい。

跳び込むときは、ローリング系の技があるため遠距離から空中ガード中心で。空中ガード後は⬇＋中キックで反撃し、すぐさま弱・スカルスティングからラッシュをかけろ。

VS ビシャモン



▲[illegible]

➡＋中パンチor中キック、ガードキャンセル、ジャンプ直後の⬇＋中キック、後方ジャンプ→着地前に前方空中ダッシュ強キック……で、相手の前方ダッシュを阻止せよ。

相手が跳び込むとき、まずはジャンプ直後に攻撃を出すはず。⬇⬋⬅と入力してその攻撃を立ちガード→ガードキャンセルで反撃だ。ガード後に後方ジャンプで逃げても可。

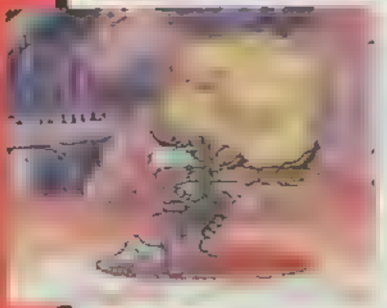
VS オルバス

▲[illegible]

跳び込むときは遠距離から、しかも空中ガードを優先すること。そうすれば、トリックフィッシュは空中ガード直後に⬇＋中パンチ、ポイズンブレスからの攻めは空中ガード直後に⬇＋キック（中か強）で反撃できる。

連続技のあと、ケンセイでポイズンブレスを出してくる相手には、➡＋強パンチかイービルスクリームが当たるぞ。

VS サスカッチ



▲[illegible]

基本どおりの攻撃で前方ダッシュは抑え込めるが、手を出しすぎるとビッグスノーやビッグタワーズを食らう。跳び込んだときは、⬇＋強パンチか空中スカルスティングでビッグタワーズに対抗する。

ある程度接近されたら体を伸ばさないほうの立ち中パンチで、密着されたらしゃがみか立ちの弱パンチ連打で、前方ダッシュを止めるべし。

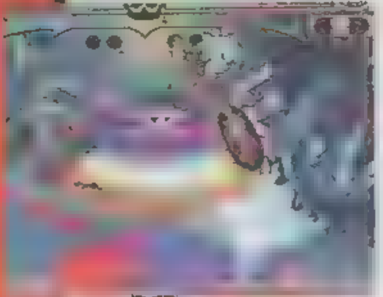
VS フォボス

▲[illegible]

➡＋中パンチと➡＋強パンチでフォボスが跳ぶのを阻止しつつ、慎重に地上で攻撃する。勝負に出るなら奇襲の強・スカルスティングだ。

マイトランチャーは、やや高めの前方低空ダッシュから⬇＋弱キックで回避&攻撃が可能。対空技として出してくる遠距離立ち強キックは、ジャンプ⬇＋強パンチの先端でツブすことができるぞ。

VS パイロン



▲[illegible]

ソルスマッシャーを、空中→地上と連係されると跳び込めない。➡＋中パンチか➡＋強パンチでジャンプ自体を封じるか、先読みの前方ダッシュしゃがみ強パンチorヘルズゲートで接近せよ。

跳び込むときは、しゃがみ強パンチを誘い、それを空中スカルスティングで回避しながら反撃。立ち強パンチにはジャンプ⬇＋中パンチだ。

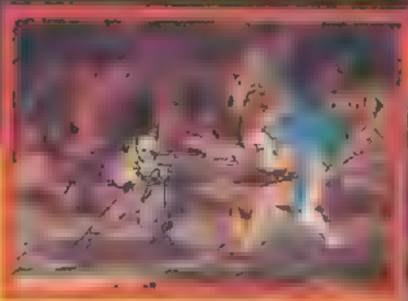
MORRIGAN

モリガン

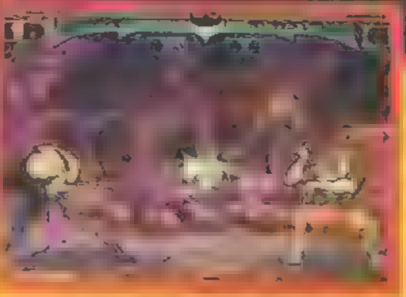
ショートダッシュをするための布石

モリガンの主力武器であるショートダッシュ攻撃（➡➡と入力したあと、すぐに攻撃を出す）の特徴は、スピードが速く、しゃがみガードでは防げないところだ。しかし、相手のケンセイによって止められやすいという欠点もあるため、「相手が手を出しにくい」「相手がしゃがみガードしたくなる」といった状況をつくる必要がある。

そこで有効なのは、地上戦で相手の技をつぶしておくこと。遠距離立ち中パンチや遠距離立ち強パンチの先端が当たるように出していると、相手はついつい守りを固めがちになるはずだ。ときおり立ち弱キックやしゃがみ強キックも使えば、さらに効果的。そこからショートダッシュ攻撃を仕掛ければ、相手のしゃがみガードをくずしてイッキに攻め込むことができる。中間距離から弱ソウルフィストをタテにして攻め込む手もあるが、攻撃の流れが止まるばかりか、ガードキャンセルで反撃される可能性もあるので多用は禁物。



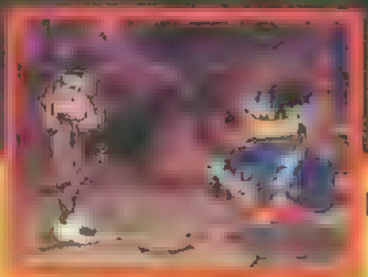
▲多用するのは立ち中パンチ。攻撃距離が長く、フォロースルーも短い。



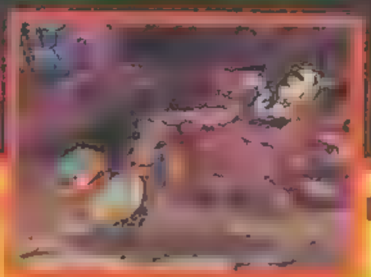
◀たとえガロンでも、防戦一方になると、この距離からのソウルフィストをガードしてくれる。そのままラッシュに持ち込め。

ここでダークネスイリュージョン

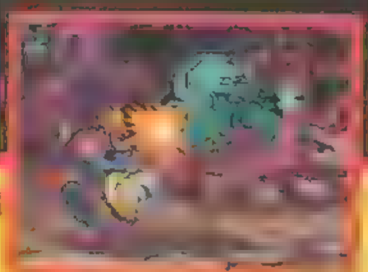
ダークネスイリュージョンは、シャドウブレイドと同様、地上戦でのカウンターや対空技に使える。しかし、コマンドが複雑なので相手の行動を確認してからキメるのは、かなり難度が高い。そのため、チェーンコンボをガードさせたあとなど、相手が思わず手を出してしまうような状況をつくり、先読みで仕掛けるのがセオリーだ。また、追いうち攻撃が空振った場合、相手の目前に着地することを利用すれば、相手が起き上がりに反撃してきたところをダークネスイリュージョンでつぶすこともできる。チェーンコンボの最後の攻撃を強制キャンセルして、連続技にすることも可能だ。



▲レイレイ、フォボス、パイロンなどは、移動起き上がりで早く立ち上がろうとすることが多い。



▲そこで、移動先を読んで、めくりショートダッシュ強キックを重ねておいてから……



▲空中ダークネスイリュージョンでキャンセルして連続技に。コマンドはすばやく入力すること。

精気までも吸いつくす、それがモリガンのラッシュだ！

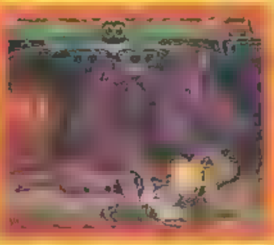
前方ショートダッシュで攻め込む手順については、下の写真つき解説と左ページを参照しながら流れをつかむこと。基本的な動きは下に書かれているとおりだが、ほかにも[illegible]でしゃがみ強キックを出さなかったり、しゃがみ強パンチで代用したあと、ふたたびショートダッシュ攻撃でガード方向を揺さぶるといった、さまざまなバリエーションが考えられる。仕掛ける技ごとに、フォロースルーが終わると同時にダッシュできるような、✚ボタンの入力タイミングを覚えておきたい。

また、これらのラッシュで相手を画面端に追い込めば、「後方に逃げられない」というプレッシャーを与えられる。これで相手がガードを固めれば前方ショートダッシュ攻撃がキメやすくなるし、必死にもがいてきたときはダークネスイリュージョンでのカウンターがキマりやすくなる。しかし、相手が画面端にいると「めくり」がいっさい行なえないので、かならずしも最善策とは言い切れないが。

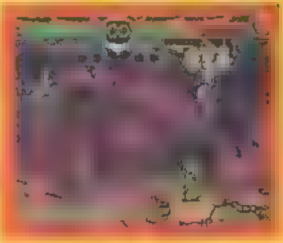
▲[illegible]技狙いなら前方ショートダッ[illegible]クリシェルキック[illegible]中キ[illegible]

▲[illegible]ンチだけでもかまわないぞ

①地上でチェーンコンボにつなぐ

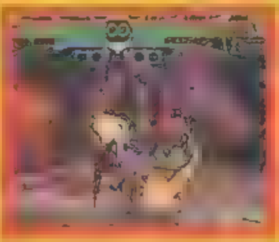


▲着地後、しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚとつなげていく。

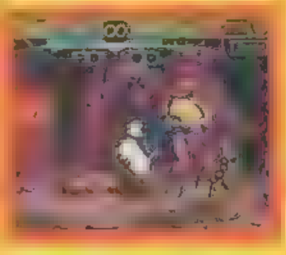


▲そして、追いうち攻撃で追加ダメージ。空振りを恐れず積極的に狙うこと。

②相手を固めつづけるとき

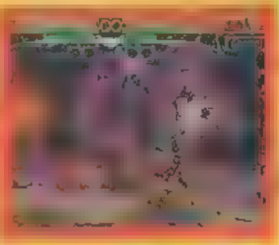


▲着地したら立ち弱キックを連打。これはしゃがみガードでないと防げない。

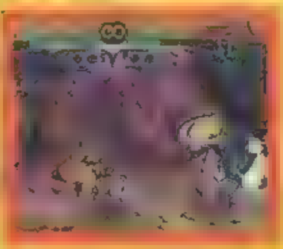


▲間合いが離れてきたら、すぐに前方ショートダッシュ攻撃で間合いをつめる。

③相手のガードをくずしたいとき



▲ふたたび前方ショートダッシュ。この位置で攻撃をすればめくりになるぞ。



▲着地と同時に、前方ショートダッシュ攻撃か足払いかの2択に持ち込む。

MORRIGAN　相手キャラ別攻略

接近一辺倒の行動パターンは、どのキャラが相手のときでも変わらない。しかし、いかにして相手に近づくかが最大の課題となる。リバーサルやキャンセルからのダークネスイリュージョンをマスターすれば、相手を押さえ込むための手段として、実戦に投入していけるぞ。

VS　ドノヴァン

▲[illegible]にはガード後のダークネスイリュージョン。

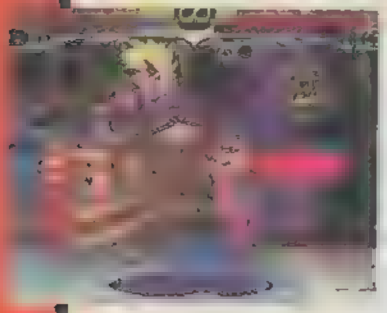
中間〜遠距離からのソウルフィストでケンセイしつつ近づく。相手は対空技にとぼしいので、跳び込める機会は多いはずだ。キルシュレッドで剣を刺したのを確認したら、前方ショートダッシュ攻撃からのラッシュで、剣を飛ばすヒマを与えないように。飛ばされたとき(とくにES版)はバルキリーターンでしのぐという大胆な手もある。

VS　レイレイ

▲天雷破への反撃はむずかしい。ガードキャンセルならES版を。

相手が立ち弱パンチなどでケンセイしてきたときは、遠距離立ち中パンチの先端を当ててツブしていく。相手には➡＋強パンチ以外の有効な対空技がないので、中間距離から前方ショートダッシュで間合いをつめ、ひたすら攻めつづけていくべし。ソウルフィストは、弱・暗器砲やガードキャンセルで反撃されるため、使う必要はない。

VS　デミトリ



▲ミッドナイトブレジャーがくると読んだら、ジャンプで[illegible]する

地上でカオスフレアを撃たれたときは、遠距離なら引きつけて弱・ソウルフィスト、中間〜近距離ならしゃがみ強パンチでカオスフレアの下をくぐりつつ攻撃する。相手が前方ダッシュしたときは、ダッシュ・デモンクレイドルにガードキャンセルできるようなタイミングでシャドウブレイドを出すといい。これなら、投げ技にも対処できるぞ。

VS　ガロン

▲ガロンのしゃがみ中パンチが届く間合いをちゃんと覚えるべし。

ガロンは姿勢が低いので、前方ショートダッシュ攻撃は中キックをメインにすることをオススメする。地上戦は、遠距離立ち中パンチ、しゃがみ強パンチ、しゃがみ強キックを中心に使い、たまにダークネスイリュージョンを狙うのが効果的だ。ソウルフィストは、下をくぐられる可能性があるので、相手が守りを固めるまでは使わないこと。

VS　ビクトル

▲相手が攻勢の[illegible]電撃立ち中パ[illegible]逆らわないこと。

こちらの前方ショートダッシュを先読みされると、電撃しゃがみ強パンチなどを食らうので、遠距離立ち中パンチでのケンセイやソウルフィストを多用する。

相手の跳び込みは、確実にシャドウブレイドで迎撃すること。相手が基本技を電撃版にしたときは、ガード後に前方ショートダッシュで攻め込むチャンスだ。

VS　ザベル

▲デスハリケーンは、対空能力のあるしゃがみ中Ⓟで迎撃可能。

スカルスティングをガードキャンセルできないとキビシイ闘いになる。慣れないうちは空中ガード後の反撃を狙ってもいいが、事前に➡＋強パンチなどで迎撃されるため、確実性は低い。相手の➡＋中パンチは、しゃがみ強パンチでツブすのが有効。この技は➡＋中キックにも反撃可能だが、一歩踏み込んで相手より先に攻撃を出す必要がある。

VS モリガン

▲[illegible]

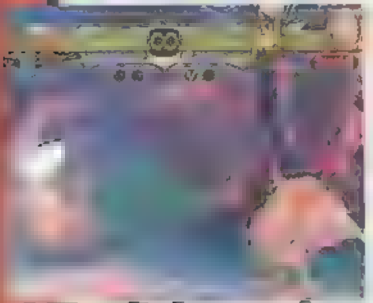
無敵必殺技がある以上、地上戦をメインに闘う。ソウルフィストを撃たれたときは、後発のソウルフィストで押し返せば、相手の接近を阻止しつつ攻め込める。つまり、相手よりも先にソウルフィストを撃つのはひかえなければならない。シャドウブレイドをガードしたあとは立ち中パンチ→しゃがみ強キックのチェーンコンボが確実にキマる。

VS フェリシア

▲[illegible]

ソウルフィストは、ローリングバックラーやダンシングフラッシュで下をくぐられるので多用は禁物。相手の跳び込みは、ガードキャンセルやしゃがみ中パンチなどで迎撃すること。なお、地上ダークネスイリュージョンはガード後の反撃を受けやすいので、前方ショートダッシュ攻撃をキャンセルして出すなどして、確実にヒットさせたい。

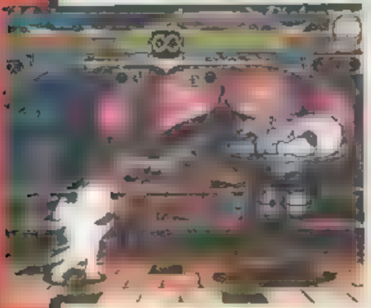
VS オルバス



▲[illegible]

しゃがみ強パンチによるケンセイで、相手の立ち強キックとソニックウェーブをツブしたら、前方ショートダッシュで攻め込む。ガードキャンセル対策として、めくりショートダッシュ攻撃を多用すること。なお、中間〜近距離でソウルフィストを撃つと、前方ダッシュでくぐられたうえに、そこから強力な連続技を食らってしまうぞ。

VS フォボス



▲[illegible]

跳び込みは強力な対空技で迎撃されるし、遠距離からのソウルフィストはプラズマビームでツブされるので、どちらも禁止。マイトランチャーをタテに攻めてくる相手には、マイトランチャーをガードキャンセルすれば形勢逆転も可能だ。また、空中ダッシュで飛び回る相手には、ダークネスイリュージョンでカウンターをとるのも手。

VS アナカリス

▲[illegible]

立ち中パンチでのケンセイはツブされやすいので、しゃがみ弱キックで代用する。ソウルフィストは、言霊返しで吸収されないためにも、強をメインに撃つこと。攻め込むときは、こちらのしゃがみ強パンチがギリギリ届く間合いから、弱・ソウルフィスト→前方ショートダッシュ攻撃を使えば、相手の対空技をツブしつつ接近できるぞ。

VS ビシャモン

▲[illegible]

前方ショートダッシュ強パンチをメインに攻める。相手の立ち中パンチで接近を阻止されることもあるが、それほど警戒する必要はない。

相手が前方ダッシュで間合いをつめてきたら、しゃがみ強パンチでケンセイするのが無難だ。ガードキャンセルでの反撃は相手に届かないことが多いので、接近戦以外では狙わないように。

VS サスカッチ

▲[illegible]

前方ショートダッシュ攻撃で攻めようとしても、ビッグタワーズで迎撃されてしまうので、立ち弱キックや立ち中パンチを多めに使い、ビッグタワーズの空振りを待つ。

逆に、攻め込まれたときは、相手の前方ダッシュ攻撃にガードキャンセルをかけて反撃するのが無難。混戦状態になったときは、ダークネスイリュージョンが有効だ。

VS パイロン

▲[illegible]

ソルスマッシャーを押し返そうと、ソウルフィストを引きつけて発射すると、そのスキに攻め込まれやすい。こちらの前方ショートダッシュ攻撃も相手のケンセイにツブされやすいので、ガードキャンセルに頼るしかない。しゃがみ強パンチを対空技として多用する相手には、前方ジャンプ空中ソウルフィストで反撃する手もある。

ANAKARIS
アナカリス

for Expert player

反撃のスキを与えないラッシュのかけかた

アナカリスはガードキャンセルが実行できないので、ガード主体の戦法をとるのは好ましくない。むしろ、独特の移動や技で攻めまくることを心がけるべきだ。

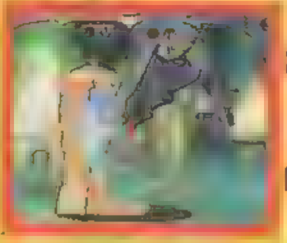
その主軸となるのは、立ち弱キック→立ち中パンチ→立ち中キック→しゃがみ強キックのチェーンコンボ。おもに、後方ジャンプ直後の↘＋キック（しゃがみガード不可）から狙うことになるが、反応がいい相手にはそれすらもガードされてしまう。そのときは、後方ジャンプ↘＋キックを「前方ジャンプ↓＋キック」にしてワザと攻撃を空振り、相手が立ちガードしたところに弱キックからのチェーンコンボをキメるといい。

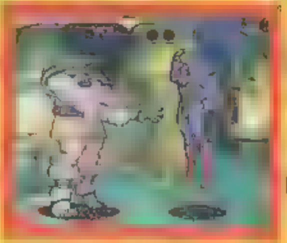
さらに、タイミングこそシビアだが、前方ダッシュ立ち弱キックから目押しでつなぐ手もある。前方ダッシュ立ち弱キックは、斜めジャンプ↘＋キックのようにガード方向を揺さぶりつつ接近できるうえ、ガードキャンセルでの反撃を受けにくい。目押しで立ち弱キックにつなぐことさえマスターすれば、デモンクレイドルのような技をガードしたあとの反撃にも使えるのだ。

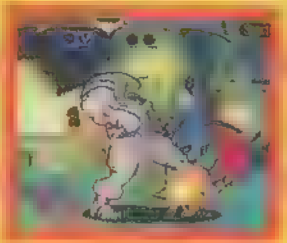
チェーンコンボ（しゃがみ強キック）で相手を転ばせたら、追いうち攻撃で追加ダメージを与えること。移動起き上がりをしたレイレイ、ビシャモン、オルバス、フォボス、パイロンには空振るが、いずれにしても相手に接近できるので、ふたたび立ち弱キックからの連係に持ち込める。中間～遠距離から近づくときや、相手が後方移動起き上がりをしたときも、この要領（ダッシュしゃがみ強キック→追いうち攻撃）で攻めるべし。

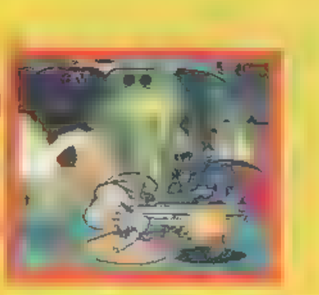
相手のガードをくずすのが目的なら、ミイラドロップもかなり役立つ。立ちorしゃがみ弱キックの先端を当てたあと、中かES版でキャンセルするのが有効だ。技をキメたあとは追いうち攻撃も忘れずに（ES版をのぞく）。

①前方ダッシュ立ち弱キックからの連続技

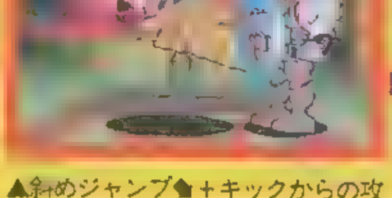

▲相手の攻撃をガードしたあとや、攻撃の反動で間合いが離れたときは……

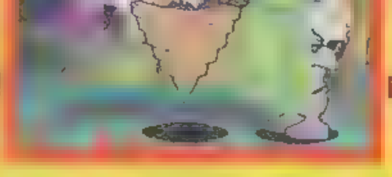

▲リバーサル必殺技の要領で✚ボタンを先行入力して前方ダッシュ。

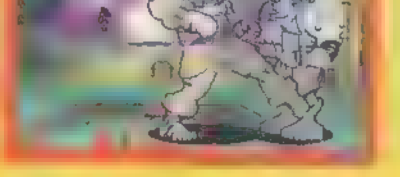

▲すぐさま立ち弱キックを仕掛ける。前後のスキの少なさが魅力だ。


▲ヒット時は目押しで各種弱攻撃につながる。タイミングを覚えろ！

②斜めジャンプからの新たな選択肢


▲斜めジャンプ↘＋キックからの攻めは基本戦法だけに、熟練した相手には簡単にガードされる。


▲そこで、いつもと同じ間合い＆タイミングで↓＋キックを使い、降下方向を真下に切り替える。


▲攻撃が空振るため、一瞬で着地することが可能。そのまま立ちガードを固めた相手に奇襲をかけろ。

「浮く」ことによる攻めと守り

アナカリスは、さまざまな手段で空中に浮遊することができる。それによって、以下のような多彩な戦略が生まれるのだ。

●垂直ジャンプ

✚ボタンを⬆に入れた瞬間から空中に浮くため、投げ技や起き上がりに重ねられた足払いなどを回避できる。そこから、しゃがみガード不可の弱or中パンチか、強制降下（⬇に入力）後に立ちガード不可の立ちorしゃがみ弱キック、という2択に持ち込める。⬆＋キックは斜めジャンプ時専用なので注意。

●棺の舞

ガードや起き上がりの硬直が解ける前から[illegible]ボタンを押しつづければ、確実にリバーサルで出せる。垂直ジャンプと同様、重ねられた足払いをかわせるが、予備動作が長い[illegible]可能性は低い。接近戦で使うときは✚ボタンを⬅に入れておくこと。

●ファラオスプリット

上記の2つとちがい、タイミングよくコマンド入力しないとリバーサルで出せないが、しばらく足元無敵が持続するのが特徴。攻撃というよりも回避目的に使う。

●ファラオマジック

開始直後が全身無敵で、攻撃中は足元無敵なのが強み。しゃがみ中パンチ、しゃがみ強パンチ、立ち強キックといったスキが大きい攻撃をガードされたら、[illegible]強制キャンセルして出すと、足払いなどで反撃しようとした相手にヒットしやすい。

①垂直ジャンプ

▲垂直ジャンプは足元無敵の範囲が広く、地上ビーストキャノンも回避できる。

▲弱or中パンチの連発で相手を押し返し、降下するチャンスをうかがえ。

②ファラオマジック

▲チェーンコンボがガードされたときは、ワザとスキの大きい技につなげて……

▲ファラオマジックで強制キャンセルする。たまに使うのが効果的だ。

中間〜遠距離で行なうべきこと

間合いが離れたときは、迎撃主体の戦法をとるのが望ましい。基本は、斜めジャンプ中に空中ガードを固め、ときおり王家の裁きやジャンプ中パンチでけん制する。空中ガード後は⬟＋キックで反撃すること。

また、棺の舞での奇襲も有効で、強→中という組み合わせがキマりやすい。飛び道具を[illegible]可能だが、そ[illegible]しゃがみ強キックで対処したほうが無難だ。

▲2段ジャンプで高度を上げれば、相手の対空技が届きにくい。

◀ときには王家の裁きも撃つ。ES版を使ってもいいが、スペシャルゲージはミイラドロップと追いうち攻撃のためにキープすべし。

ANAKARIS　相手キャラ別戦略

ラッシュをかける[illegible]は、相手の対空能力（プレイヤーの技量も含む）を考慮したうえで、前方ダッシュによる[illegible]アタックと後方ジャンプ◆＋キックを使いわける。[illegible]も、前方ダッシュからのチェーンコンボ[illegible]といった攻撃のつなぎはカンペキにマスターしておこう。

VS　ドノヴァン

▲[illegible]

キルシュレッドはしゃがみ中パンチでもすり抜けられないので、つねに2段ジャンプ中パンチでケンセイして回避すべし。しゃがみ強キックや➡＋強キックを多用する相手には、立ち中キックをケンセイとして仕掛けるのも手。

チェンジイモータルは早めのしゃがみ強パンチで迎撃するか、ガード後にESミイラドロップをキメる。

VS　レイレイ

▲[illegible]

中間〜遠距離では、王家の裁きでケンセイし、相手が中・暗器砲を撃ったところを言霊返しで吸い込むのが理想。➡＋強パンチを出してきそうなら、ジャンプ弱パンチでツブす。接近戦は、基本戦法どおりでいい。

相手の跳び込み（低空ダッシュも含む）は早めのしゃがみ中パンチで迎撃していけば問題ないだろう。

VS　デミトリ

▲[illegible]

立ちorしゃがみ弱キックを主体に相手のガードキャンセルを誘い、空振りさせたあとに前方ダッシュ立ち弱キックからのチェーンコンボをたたき込む。バットスピンやダッシュ・デモンクレイドルをガードしたときも同様だ。

カオスフレアを言霊返しで吸い込めたときは、吐き出す→棺の舞orしゃがみ強キックという連係で攻めろ。

VS　ガロン

▲[illegible]パンチで相手の地上攻撃をツブしまくれ。

クライムレイザーを食らわないためにも、遠距離からジャンプ攻撃のケンセイを多用する。弱攻撃で固められたときや、クライムレイザーの空振りには、しゃがみ中パンチからのチェーンコンボで反撃すべし（後者は前方ダッシュ立ち弱キックでも可）ビーストキャノン→めくりで方向転換の連係は、方向転換前にしゃがみ強パンチでツブせ。

VS　ビクトル

▲[illegible]固め、相手が投げ技を[illegible]

中間〜遠距離で棺の舞をこまめに使い（ギガバスターでもスリ抜けられない）、跳んできたらしゃがみ中パンチで迎撃……という戦法だけで、かなり有利に闘える。

接近されたときは、しゃがみ弱キックで押し返しつつ、跳んできたらしゃがみ強パンチで迎撃。ミイラドロップは接近するスキを与えるので多用しないように。

VS　ザベル

▲[illegible]

中間距離からの跳び込みはしゃがみ中パンチで迎撃できるが、その裏をかいた空中スカルスティングで反撃されやすい。対空技の多用は避け、スカルスティングをしゃがみ強パンチで迎撃することだけを考えるように。地上戦は不利なので、ヘルダンクを警戒しつつ、迎撃主体もしくはガードキャンセルを誘う戦法で攻めるのが無難だ。

VS モリガン

▲[illegible]

相手のしゃがみ強パンチがギリギリ届かない間合いから前方ジャンプ↓＋キックで攻め込むのが有効だ。相手のダッシュ攻撃に対して、立ち弱パンチでケンセイすることも忘れずに。また、斜め2段ジャンプしつつガードを固め、ガード後の↓＋キックで反撃したり、弱攻撃でガードキャンセルを誘い、そのスキに連続技をたたき込む手もある。

VS アナカリス

▲[illegible]

斜めジャンプ↓＋キックからのラッシュは、しゃがみ中パンチで反撃できるので、相手が弱攻撃などで固めてきたときは、↓＋中Ⓟボタン連打で対処。逆に、相手がそれを多用してきたら、立ち弱キック→キャンセル・中・ミイラドロップという戦法に切り替えるといい。相手がしゃがみ中パンチを仕掛けてきたところをつかめるぞ。

VS フェリシア

▲[illegible]

斜めジャンプ↓＋キックのラッシュで相手のガードキャンセルをツブすのが基本。突進技（おもにローリングスクラッチ）に対しては、ガードを固めて、前方ダッシュ立ち弱キックからのラッシュ（連続技）で反撃する。中間〜遠距離では、弱・王家の裁きでローリングバックラー（のアッパー）を誘い、空中ガード後に反撃する手もあるぞ。

VS ビシャモン

▲[illegible]

相手にラッシュをかけられた場合は、しゃがみ弱キックor垂直ジャンプ攻撃で強引に押し返すしかないので、前方ダッシュ立ち弱キックや斜めジャンプ↓＋キックによる連係で先手を維持すること。鬼炎斬については、起き上がり以外は警戒しなくてもいい。

撥ね刃を言霊返しで吸い込めると心強いが、失敗する可能性のほうが高い。

VS オルバス

▲[illegible]

斜めジャンプ↓＋キックのラッシュが主体。弱攻撃でガードキャンセルを誘いつつ、前方ジャンプ↓＋キックで攻め込むときは、相手の頭上めがけて攻撃しないとソニックウェーブを食らいやすい。

ポイズンブレスには王家の裁きが有効だが、それに対抗すべく相手が前方ダッシュしてきた場合は、ジャンプ↓＋キックなどで反撃すること。

VS サスカッチ

▲[illegible]

相手の前方ダッシュ攻撃が強力なので、立ち弱パンチでケンセイしたり、しゃがみ強パンチで迎撃する。うかつに跳び込むと、ビッグタイフーンやビッグタワーズを食らうので地上戦が主体。ビッグスノーを言霊返しで吸い込めれば、相手のビッグスノー→前方ダッシュ攻撃に対して、後発のビッグスノーをバリアがわりにすることもできるぞ。

VS フォボス

▲[illegible]

こちらのラッシュはジェノサイドバルカンで反撃されやすいが、その裏をかいてミイラドロップでつかんだり、前方ダッシュしゃがみ強キックをキメるのが有効だ。なお、基本技→マイトランチャーの連係には前方ジャンプ↓＋キックからのチェーンコンボ、プラズマビームにはガード後の前方ダッシュしゃがみ強キックで反撃できるぞ。

VS パイロン

▲[illegible]

闘いの主導権を奪われないためにも、前方ダッシュ立ち弱キックで相手の行動を封じること。ただし、斜めジャンプ↓＋キックを使うと、後方ジャンプで逃げられる可能性があるので気をつけたい。

ソディアックファイアは後方ダッシュしゃがみ強キックでつぶせる。斜めジャンプ↓＋キックをガードされたときに狙うといい。

FELICIA

フェリシア

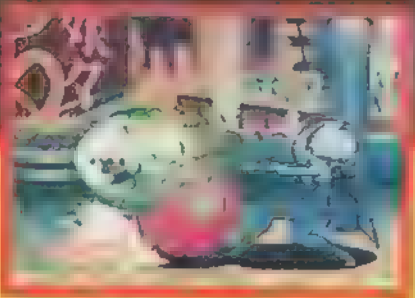
for Expert player

飛び道具はコワくない！

ローリングバックラー＆ダンシングフラッシュは、突進中の食らい判定が小さいため、ほとんどの飛び道具の下をくぐり抜けることが可能だ。これを利用すれば、中間距離から[illegible]に飛び道具を撃たれたときに、弾を抜けつつ反撃できる。敵のモーションを見てから出しても十分に間に合うぞ。

どの飛び道具ならくぐり抜けられるかを、右表にまとめてあるので参照のこと。

ローリングバックラーで抜ける	キルシュレッド 弱・ブリザードソード 中・暗器砲 弱～強・カオスフレア 弱～強・ソウルフィスト 撥ね刃 ソニックウェーブ(ESは近距離のみ) 弱～中・ポイズンブレス ビッグスノー 中orESプラズマビーム コンフュージョナー ソルスマッシャー
ESローリングバックラーorダンシングフラッシュで抜ける	中・ブリザードソード ESカオスフレア ESソウルフィスト 強orESポイズンブレス 弱・プラズマビーム
抜けることはできない	強・ブリザードソード 弱orES暗器砲 アモンブラスト ドラゴンキャノン サンドスプラッシュ ESソニックウェーブ(中～遠距離のみ) ビッグフリーザー マイトランチャー



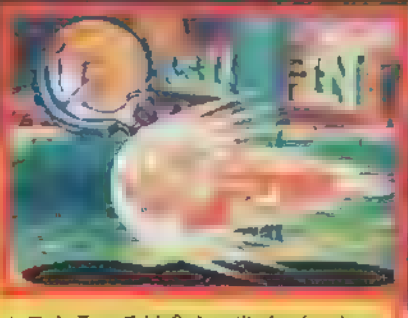
▲ES技にはES技で対抗。ESソウルフィストだって、このとおり。

ローリングスクラッチの活用法

数あるフェリシアの必殺技の中で、もっとも利用価値が高いのが、ローリングスクラッチ（以下[illegible]・スクラッチ）だ。この技は攻撃判定の出現が早く、食らい判定が突出していないため、相手の攻撃をつぶしやすい。攻撃力は、ヒット時にパンチボタンを連打すれば十分なものになるので、さまざまな局面で使っていける。

もっとも有効な使いかたは、対空技として活用することだ。ほとんどのジャンプ攻撃に対して一方的に勝てるし、相打ちになっても相手がダウンしているスキに追い打ち攻撃をキメられるのが強み。相手の真下で出せば、空中ガードで防がれることもない。

攻めに使うなら、地上戦でしゃがみ攻撃を続けつつ真上から攻撃したり、わざと空振りさせて相手の目の前に着地し、そこから投げを狙う――という戦法がある。ただし、相手に読まれると、ガードされたあとに反撃を食らってしまうので注意が必要だ。



▲スクラッチは食らい判定が小さい。ビーストキャノンにも負けないぞ。

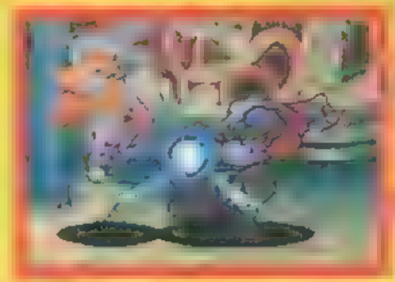
◀空中では、めくりの位置にある攻撃を防御することができない。写真のように、相手の真下から当てる感じで出せば、ほぼ無敵だ。

フェリシア流・ラッシュのかけかた

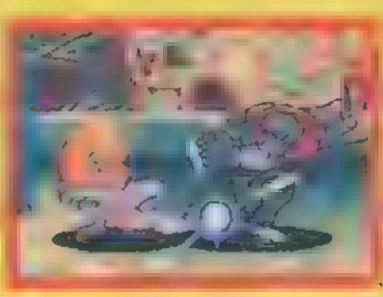
フェリシアには、ダンシングフラッシュや猫・スクラッチなど強力な必殺技がそろっているが、これらは相手の行動を見てから単発で出すもの。いわゆる"たたみかけるような"攻撃を仕掛けるための技ではない。よって、こちらからガンガン攻撃しようと思っても攻めきれない……という人も多いと思われる。

しかし、前方ダッシュ中パンチ、パニックネイル、ESデルタキックといった技を連係に組み込んでいけば、モリガンやサスカッチほど強力ではないにしろ、ラッシュをかけることが可能だ。なかでも前方ダッシュ中攻撃を使ったラッシュでは、相手に立ちガード、しゃがみガード、投げの3択をせまることになり有効度が高い。これらを実戦で使えるかで勝率はかなり変わってくる。マスターせよ。

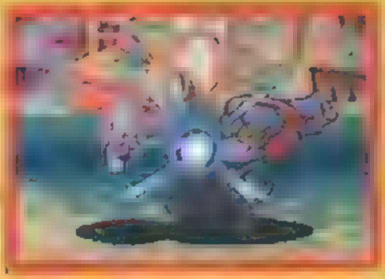
前方ダッシュ中パンチ



▲前方ダッシュ攻撃は中パンチが主体だが、中間〜遠距離では前方に攻撃判定が伸びる強キックも有効だ。

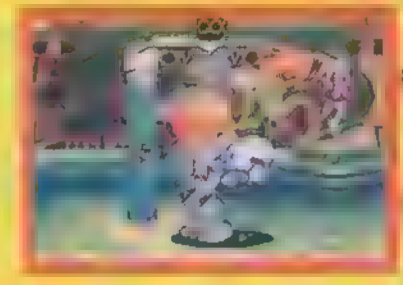


▲前方ダッシュ中パンチのあとは、しゃがみ弱キックを連発。そのままチェーンコンボに持ち込んでもいい。

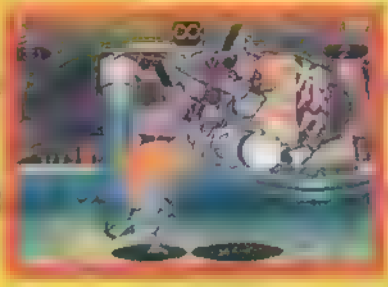


▲しゃがみ弱Ⓚをガードされた場合は、ふたたび前方ダッシュ中Ⓟを仕掛けるか、相手に近づいて投げる。

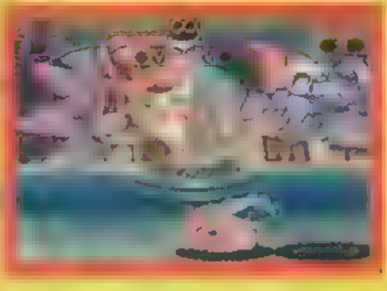
パニックネイル



▲パニックネイルは与えるダメージこそ少ないが、✚ボタンとボタンの連続入力で攻撃回数を増やせる。

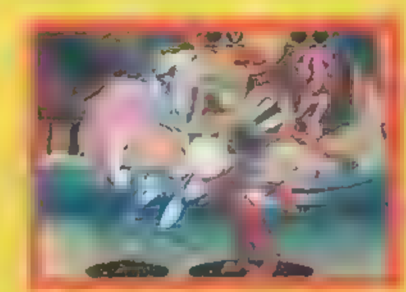


▲ひっかきが終わると、相手は吹き飛ぶが自分はその場に着地する。すぐに歩いて相手に近づけば……

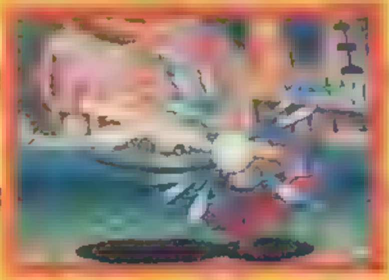


▲ふたたび投げ技を狙える。技と技との間にほとんどスキがなく、相手は非常に反撃しにくいのだ。

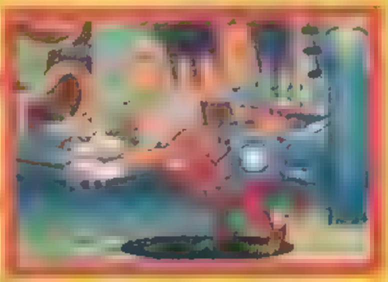
ESデルタキック



▲ESデルタキックの上昇中は全身無敵。起き上がりに技を重ねてくる相手には、リバーサルで反撃だ。



▲下降中の攻撃は最大で6発当たる。密着状態ならば、上昇中の攻撃から下降中の攻撃がすべてつながるぞ。



▲その後の攻撃を警戒してガードを固めている相手に近づき、ESヘルキャット。体力を半分近く奪える。

FELICIA 相手キャラ別攻略

フェリシアで常勝をめざすなら、サンドスプラッシュによるケンセイ、ローリングバックラーorダンシングフラッシュでのカウンター攻撃、そして接近戦でのラッシュ（チェーン）の3つをどんな状況で使えばいいのかを把握すること。上級者相手には、むやみに攻めているだけではダメだぞ。

VS ドノヴァン

▲[illegible]

距離が離れているときは、キルシュレッド以外の技で攻撃されることはまずないので、サンドスプラッシュや立ち強キックでケンセイしながら、スキを見て前方ダッシュ攻撃を出して接近していく。

しゃがみ弱キックをツブす➡＋強キックとジャンプ⬇＋強キックが強敵だが、前者はガードキャンセルで、後者はしゃがみ中キックで迎撃可。

VS レイレイ

▲レイレイには強力な対空技がないので、跳び込みが意外に有効だ

強・暗器砲をおりまぜてのチェーンコンボや近距離での天雷破がレイレイの必勝パターンだ。どちらも大ダメージを負ってしまうため、先手を打ってジャンプ攻撃からラッシュに持ち込み、相手の動きを封じていくべし。

サンドスプラッシュは返響器で跳ね返されないし、暗器を消すことができるので積極的に使っていくといい。

VS デミトリ

▲[illegible]レイドルは強力。迎撃せずにガードを固めろ

ダッシュ中の無敵時間からさまざまな攻撃をされるため、その対処がむずかしい。弱・スクラッチですら技によっては一方的に打ち負けるので、後方ダッシュや立ち弱パンチなども混ぜて対抗すること。

ジャンプ弱Ⓚ→中Ⓚで跳び込まれると、着地後のミッドナイトブレジャーやチェーンコンボがコワい。相打ち覚悟の弱・スクラッチで迎撃だ。

VS ガロン

▲弱・スクラッチもむやみに出すとガード後に反撃を食らう

ビーストキャノンを含め、ガロンの跳び込みは弱・スクラッチで迎撃できる。だが、こちらの跳び込みもクライムレイザーのエジキとなるのでおたがいに攻めにくい。弱・スクラッチや立ち弱パンチを断続的に出すなどして、クライムレイザーの空振りを誘うのだ。サンドスプラッシュによるケンセイは、多用すると跳び込まれるので要注意。

VS ビクトル

▲ビクトルの食らい判定は手足の先にもある[illegible]

ビクトルの基本技はリーチがあるものの、出したあとの硬直が長い。空振りさせればそのスキにダンシングフラッシュやサンドスプラッシュがキマるぞ。ガードキャンセルも効果的なので、遠慮なく攻めて体力を奪っていくべし。

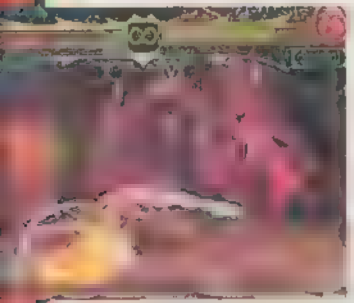
ただし、相手のスペシャルゲージがたまったら、グレートゲルデンハイム（とくに起き上がり）に気をつけること。

VS ザベル

▲[illegible]

トリッキーな動きのザベルには、ジャンプ攻撃を弱・スクラッチやローリングバックラーで確実に迎撃していくのが有効。ザベルは多彩な空中アクションとリーチの長さを駆使して、どこからでも攻めることができる。つねに気を抜かないようにして、地道に闘うこと。跳び込まれるとツライので、サンドスプラッシュの使用はひかえめに。

VS　モリガン

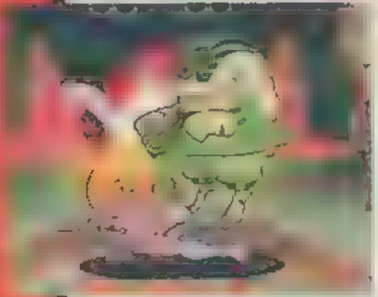


▲[illegible]

しゃがみガード不可の前方ショートダッシュ攻撃を中心に、モリガンは攻めてくる。中間距離ではサンドスプラッシュを、近距離ではしゃがみ中キックをケンセイに使う。弱・スクラッチも有効だが、ガードされるとイタい。

飛び道具を撃ってきた場合は、ローリングバックラーやダンシングフラッシュで弾の下をくぐるのを忘れずに。

VS　アナカリス



▲[illegible]

前方ダッシュ攻撃はしゃがみ中キックで、ジャンプ⬇+キックは弱・スクラッチで迎撃できる。ただし、どちらも相手の技を見てから出すのはキツいし、弱・スクラッチはガードされると手痛い反撃が待っている（前方ダッシュ弱キックからのチェーンコンボ+ES追いうち攻撃で、体力が半分減る）。いかに相手の動きを読めるかがカギだ。

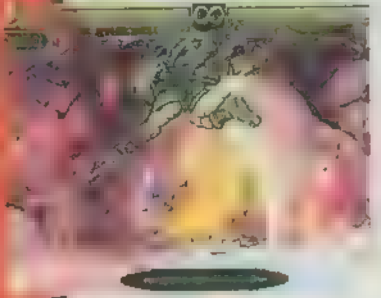
VS　フェリシア

▲[illegible]

同キャラ対戦では、相手の戦術にのらないことが鉄則。サンドスプラッシュやデルタキックなどでケンセイしつつ、早めにラッシュへ持ち込め。跳び込みは弱・スクラッチで迎撃されるので、相手がサンドスプラッシュを出してくるのを読んだとき以外は禁止だ。

なお、弱・スクラッチは、ガードできればしゃがみ強キックで反撃できるぞ。

VS　ビシャモン



▲[illegible]

その驚異的なリーチの長さで、近～中間距離戦ではラッシュで固められてしまうことも多い。前方ダッシュ攻撃で近づいてくるところを、弱・ローリングバックラーで迎撃していくこと。追加攻撃を早めに出せば、前方ダッシュ強パンチにも負けないぞ。

中間距離でケンセイとして出してくるしゃがみ強パンチは、デルタキックでツブせ。

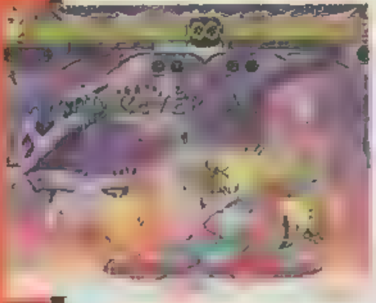
VS　オルバス

▲[illegible]

連続技もさることながら、中間距離で出してくる立ち中or強キックやポイズンブレスについ当たってしまいがち。ただし、これらはダンシングフラッシュでくぐり抜けられるので、スペシャルゲージがタマったら積極的に狙え。

ふだんは、空中ガードを固めながら跳び込み、チェーンコンボをキメていく。近距離からのデルタキックも有効。

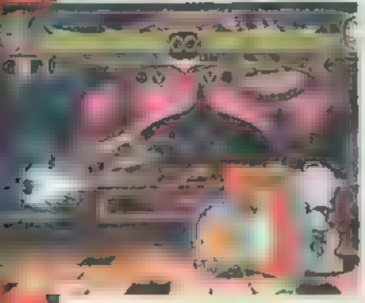
VS　サスカッチ



▲[illegible]

相手の前方ダッシュ攻撃は弱・スクラッチで迎撃可能。めくられやすい前方ダッシュ強キックにも対抗できるぞ。近距離戦は、強力なチェーンコンボと投げ技を持つサスカッチのほうに分があるので、サンドスプラッシュやローリングバックラーなどを使って中間距離をキープすること。相手にラッシュをかけられる前にツブしていくのだ。

VS　フォボス



▲[illegible]

低空ダッシュからの攻撃がやっかいだが、相手がどの間合いからダッシュをはじめたかを見切れば迎撃は可能だ。近距離からの場合はしゃがみ強パンチ、中間距離なら弱・スクラッチ、遠距離ならしゃがみ中キックと、距離に応じて対空技を使いわけるべし。

フォボスは接近戦に弱い。ダウンさせたら、すかさず接近してラッシュに持ち込め。

VS　パイロン

▲[illegible]

⇨[illegible]

遠めからソルスマッシャーを連発されても、ローリングバックラーで簡単にかわせる。空中ソルスマッシャーのときは強で、それ以外なら弱or中を使う。ただし、ガードされると➡+中パンチからチェーンコンボに持ち込まれるぞ。

相手のラッシュ中にガードキャンセルをしても、その攻撃をさらにガードキャンセルされることが多い。要注意。

BISHAMON

ビシャモン

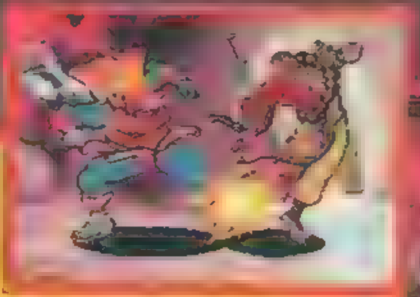
for Expert player

前方ダッシュ攻撃を有効に活用せよ

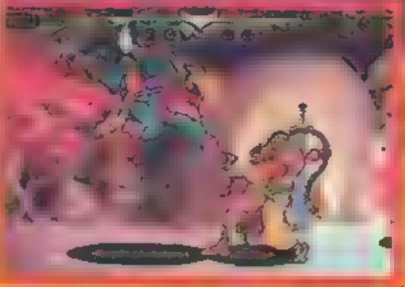
ビシャモンは、「重ね刃ラッシュ」「鬼炎斬」に代表される接近戦での攻めが得意なキャラだ。それに持ち込むためのプロセスはたくさんあるが、なかでも重要なのは前方ダッシュ攻撃だ。

おもに使用するのは、中パンチと中キック。前者は、相手が踏み込んできた場合に対空技として機能するのが強み。後者は、相手の技をくらいやすく、ヒット後にチェーンコンボへつなげることができる。ただし、どちらも近距離でガードされると投げ返されるので、ダッシュ技を出す場合には注意すること。

もし、前方ダッシュが迎撃される場合は、近くでいったん停止して、相手の技を空振りさせてから攻撃するといい。とくに、「前方ダッシュ→中間距離で急停止→前方ジャンプをした直後に強キックを出す」というコンビネーションは、デモンクレイドルなどの無敵必殺技さえもツブせる。うまく活用すべし。ちなみに攻撃後のスキは、ジャンプ降下中に弱か中キックを出すことでカバーできるぞ。



▲立ちガード不可の前方ダッシュ弱キックを使用するのも、1つの手。



◀前方ジャンプ直後の強キックは、ほとんどの対空技をノブせる。この技と前方ダッシュを併用すれば、攻めの幅は大きく広がる。

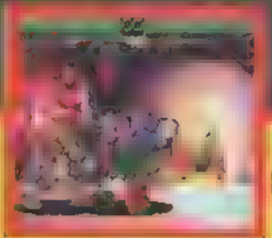
強力な連続技をたたき込め！

このキャラは、基本技も必殺技もリーチが長く、攻撃力も高い。よって、強力な連続技がひんぱんに狙える。なかでも、以下の2つは破壊力バツグンだ。かならず体得せよ。

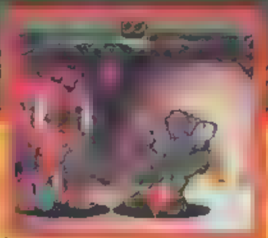
1つは必殺技を利用したもので、しゃがみ中パンチ→居合い斬り（下段）。操作が簡単なわりにダメージが大きい。[illegible]合い斬りをES版にすれば、[illegible]

もう1つは、下の写真のチェーンコンボ。おもに重ね刃ラッシュ中に狙うもので、➡+弱キックがヒットした場合はしゃがみ強パンチまでつなげて、ガードされている場合は重ね刃ラッシュを続行するわけだ。

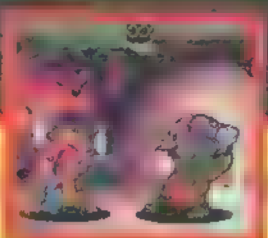
なお、しゃがみ強パンチのあとには、立ち強キックもチェーンコンボで出しておくこと。なぜなら、相手にはヒットしないが、そのほうが攻撃後のスキを軽減できるのだ。



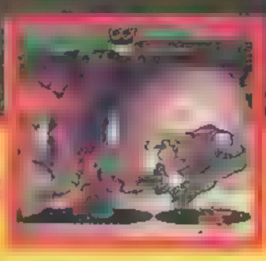
▲まずは➡+弱Kを連発。密着状態ならば、3〜4発までヒットする。



▲つぎに、しゃがみ弱Kへつなげる。ここからのボタン入力はイッキに。



▲弱Kのあとにしゃがみ中Pへ。リーチが長く、まず空振りはしない。



▲最後はしゃがみ強P。立ち強Kを出しておくことも忘れないように。

撥ね刃ラッシュをキワめろ！

相手に接近できたら、いよいよ撥ね刃ラッシュで大ダメージを与えるチャンスだ。

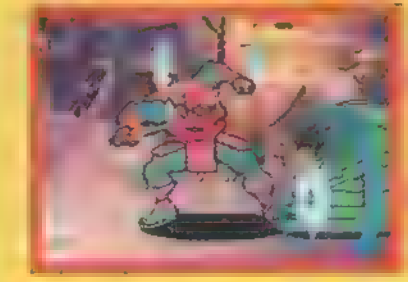
撥ね刃ラッシュの利点は、

- ●ガードキャンセル以外の手段では、まず反撃を食らうことがない
- ●ラッシュを持続しやすい
- ●ヒットすれば大ダメージを与えられる

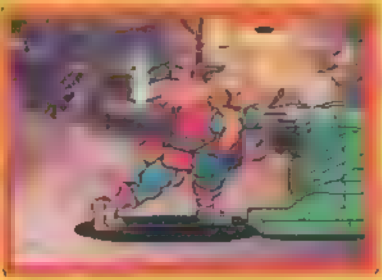
——の3つ。ガードキャンセルができないアナカリスや剣なし時のドノヴァンに対しては、とても有効な攻撃手段となるぞ。逆にオルバスやモリガンなど強力なガードキャンセルを持つキャラには、ある程度ラッシュの手をゆるめ、ガードキャンセルをするつもりで出した技を空振りさせることも必要だ。

撥ね刃は、かならず弱で出すように。これならチェーンコンボの暴発を防止できる。

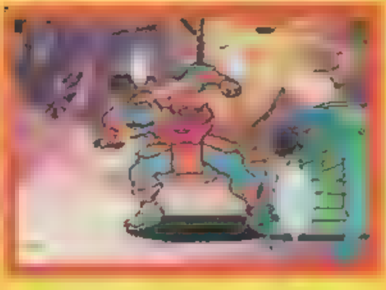
撥ね刃ラッシュ　基本形



▲前方ジャンプ攻撃や前方ダッシュ中キックから立ち弱キック（➡＋弱キックでも可）につなぎ……

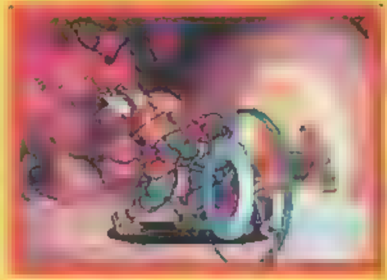


▲キャンセル撥ね刃。ヒットしたら辻疾風や返し刃につなげて大ダメージを狙う。ガードされた場合は……

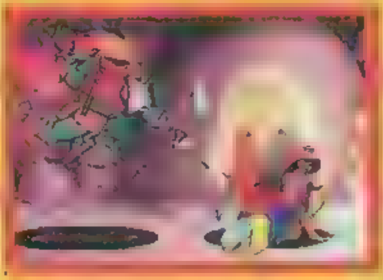


▲ふたたび立ち弱キック→撥ね刃。間合いが離れたら、しゃがみ中パンチなどにつないでラッシュ続行だ。

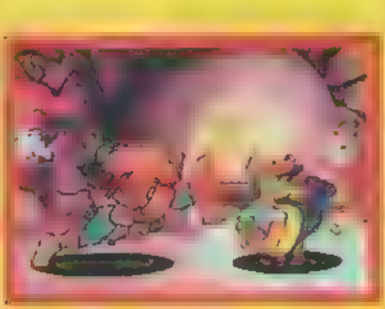
ガードしがちの相手には？



▲まずは、前方ダッシュ中キックをガードさせる。ここから、基本形のラッシュにつなげてもいいが……

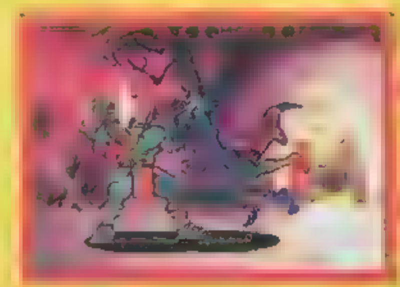


▲後方ダッシュ直後の中or強キックで、相手のしゃがみガードをツブせる。必殺投げや鬼首捻りも◎。

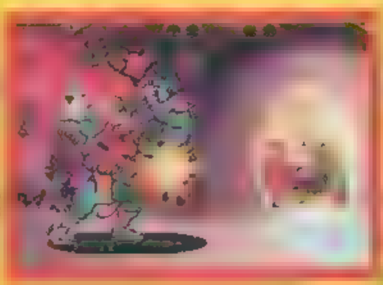


▲間合いが離れるので、すぐに前方ダッシュで接近する。前方ジャンプ攻撃から近づいてもかまわない。

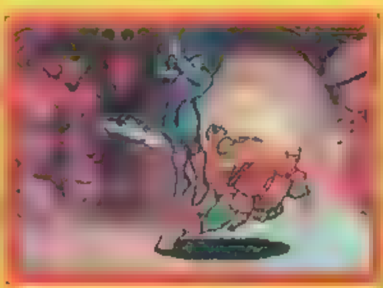
撥ね刃ラッシュ　発展形



▲撥ね刃がヒットしたら、返し刃で相手を引っ張る。通常なら鬼炎斬で大ダメージを狙うところだが……



▲立ち弱Ⓟを1発当てて、すぐさま前方ダッシュ。すばやくダッシュしないと連係がつづかないので注意。



▲首尾よくダッシュできれば、相手の背後にまわれるぞ。着地に2択をかけつつ、ラッシュをつづけろ！

BISHAMON　相手キャラ別戦略

守勢にまわるとモロさを露呈してしまうものの、対空技が無いわけではない。近距離から跳び込まれたときは[illegible]中パンチで、遠距離からなら➡＋強パンチが使える。うまく迎撃できたら、相手の着地点に前方ダッシュ攻撃や[illegible]、ラッシュに持ち込め！

VS　ドノヴァン

▲[illegible]刃。画面端に追い込んでくり返せば効果絶大。

立ち弱パンチや、しゃがみ強キックで前方ダッシュ攻撃を止められがち。遠距離からしゃがみ強パンチなどでケンセイしておくと、多少は攻め込みやすくなるが、下段攻撃は➡＋強キックでツブされてしまう。そのあたりは相手との読みあいに勝つしかない。

剣なし時のドノヴァンには立ち（➡＋）弱Ⓚ→撥ね刃の連係で固めるのが有効だ。

VS　レイレイ

▲[illegible]理想。スキをついて、ラッシュに持ち込め

警戒されると、跳び込みは簡単に迎撃される。中間距離からしゃがみ中パンチ→強・居合い斬りなどの連係で攻めたてるのがセオリー…だ。

レイレイの跳び込み（とくにジャンプ強パンチ）に対しては、鬼炎斬以外に有効な対空技がない。空中ガード後に反撃するなど工夫が必要だ。スキをついてラッシュに持ち込むのは他キャラ戦と同じ。

VS　デミトリ

▲[illegible]

前方ジャンプ直後の弱キックでしゃがみガードをツブされやすい。そこからラッシュに持ち込まれるので、相打ち覚悟の立ち中パンチかガードキャンセルで早めに脱出し、攻めに転じるように。カオスフレアは居合い斬り（上段）で相殺可。前方ダッシュ後のデモンクレイドルorミッドナイトプレジャーの2択攻撃は後方ダッシュでかわせ。

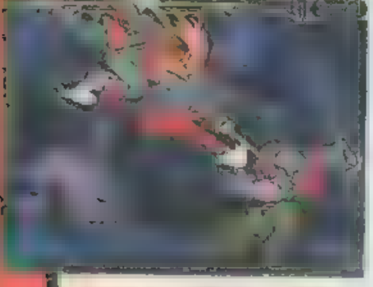
VS　ガロン

▲空中ビーストキャンは➡＋強パンチで迎[illegible]

絶対に使ってはいけないのが撥ね刃だ。しゃがんでいるガロンに撥ね刃は当たらないため、空振りすると相手の目の前で硬直してしまう。したがって、➡＋弱キックからのチェーンコンボで固めていく。

対空技は基本どおりでOKだが、相手は跳ぶスピードが速いため、瞬時に反応しないと間に合わない。守勢にまわったら、神経を集中せよ。

VS　ビクトル



▲[illegible]

相手がしゃがんでいるときでもジャンプ直後の強キックがヒットするので、しゃがみ攻撃との2択を仕掛けることができる。撥ね刃ラッシュと併用して闘えば、かなり有利に試合を進められるはずだ。ただ、跳び込まれるとキツいので、立ち中パンチか➡＋強パンチで確実に迎撃すること。落ち着いて闘えば、それほどコワい相手ではない。

VS　ザベル

▲スカルスティ[illegible]

前方ダッシュ攻撃は➡＋中キックなどで迎撃されるので、遠距離からしゃがみ強パンチなどでケンセイしつつ、跳び込むスキをうかがう。

デスハリケーンはガード後に立ち弱パンチで迎撃できるが、それが届かない位置ではガードに徹すること。撥ね刃ラッシュもガードキャンセルで反撃されやすいので、多用は禁物だ。守り重視で闘え。

VS モリガン

▲[illegible]

シャドウブレイドは、前方ダッシュ→急停止の連係で空振りさせる戦法が有効。何度かくり返せば、相手としても出しにくくなる。そうなればビシャモンのペースだ。

ショートダッシュ攻撃は、近距離なら立ち弱パンチ、遠距離ならしゃがみ中パンチで出ぎわを迎撃できる。相手が吹き飛んだら、着地点に弱・撥ね刃を重ねておくこと。

VS アナカリス

▲[illegible]

はじめは相手の行動に対応していく闘いとなる。立ち中パンチでジャンプ➡+キックをケンセイしておき、相手を迎撃したらすかさず前方ダッシュで近づいて、ラッシュに持ち込むのだ。ガードキャンセルされる心配はないので、VSドノヴァンと同じように➡+弱キック→弱・撥ね刃のくり返しで固めつづけることができる。絶対に逃がすな。

VS フェリシア

▲[illegible]

ケンセイとしてサンドスプラッシュを使ってくるなら、前方ジャンプからの連続技が有効。撃つタイミングを読むことができれば、簡単に跳び越せるぞ。ドンドン狙え。

ローリングバックラー（スクラッチ）は、ガード後に強・居合い斬り（下段）やしゃがみ強パンチで反撃できる。

対空技とラッシュのかけかたは基本どおりでOK。

VS ビシャモン

▲[illegible]

この闘いは、先にペースをにぎったほうが断然有利だ。ラッシュに持ち込まれると、ガードキャンセル以外の方法では脱出はむずかしい。開幕時の主導権争いが、そのまま勝負の行方を左右する。

ビシャモンも、しゃがんでいるところにジャンプ直後の強キックがヒットするので、VSビクトルで説明した2択攻撃が非常に有効だ。

VS オルバス

▲[illegible]

攻防一体のソニックウェーブを封じ込めるかが、最大のポイント。撥ね刃ラッシュ中はガードキャンセルを狙われやすいので、攻撃は断続的に出していくようにする。

ジャンプ直後の強キックも有効な攻撃手段だ。ソニックウェーブの出ぎわにヒットさせやすく、万が一食らってもこちらは空中にいるので、連続技を食らう心配がない。

VS サスカッチ

▲[illegible]

しゃがみパンチ系の技は前方ダッシュ攻撃にツブされるので、➡+中、強パンチをケンセイに使う。同じ理由により、前方ダッシュ攻撃も、中パンチを多用すること。

ビッグタイフーンは多段技なので、ガードキャンセルで反撃しやすい。➡+弱キックを使ってガードキャンセルを誘い、それをガードキャンセルでツブすのも1つの手だ。

VS フォボス

▲[illegible]

ジャンプ攻撃を迎撃しづらいため、攻めるのも守るのも困難。前方ジャンプ直後の強キックがしゃがんでいるフォボスにヒットするので、しゃがみ攻撃との2択から撥ね刃ラッシュに持ち込んで、そのまま攻めきること。ただし、コンフュージョナーとガードキャンセルには注意。

空中ダッシュ中の相手は、ジャンプ中パンチで迎撃可。

VS パイロン

▲[illegible]

対空技やラッシュのかけかたは基本どおりでOK。不用意な跳び込みができないのはVSアナカリスと同様だが、それ以外は、とくに他キャラ戦と異なる点はない。

遠めでソルスマッシャーをうまく撃ちわけられると少々やっかいだが、それも居合い斬り（上段）で相殺できる。相手が動きを見せるまで待ちつづけてみるのも手だ。

for Expert player

AULBATH
オルバス

前方ダッシュ攻撃からチェーンコンボを狙え

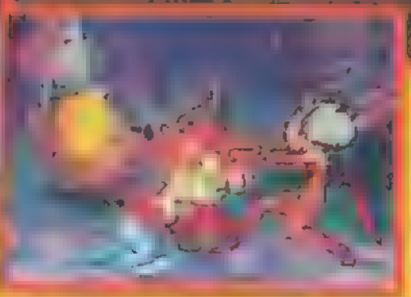
オルバスの攻撃パターンと言えば、立ち強キックやポイズンブレスでケン制をかけながら相手の攻撃を待ち、そこでガードキャンセルをかけてチェーンコンボに持ち込む、が一般的だが、相手がスキを見せたときにも待っているのは得策ではない。そういうチャンスをきっちりとモノにすることが、このゲームで常勝を誇るためのヒケツと言える。

こちらから攻め込むなら、前方ダッシュ攻撃を使うのがベストだ。移動スピードが速いうえに食らい判定が極端に小さくなるので、飛び道具などを避けつつ近づける。

問題は、どの技を出すかということ。攻撃力を重視するなら2段技の中パンチがベストだが、ガードキャンセルされやすい。この技は相手が確実に食らうような状態（飛び道具の下をくぐったときなど）で使用を限定。ふだんはスキの小さい弱パンチを使うこと。

なお、こちらの技もヒット後はしゃがみ弱キックからのチェーンコンボに持ち込むべし。

▲飛び道具など、攻撃判定が上のほうにある技を出したときが狙い目。

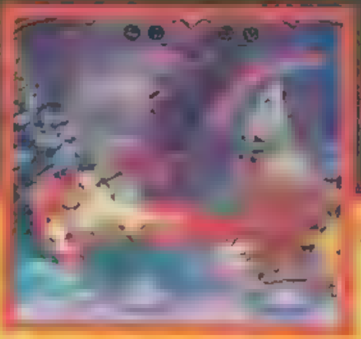


◀前方ダッシュ攻撃がヒットしたら、しゃがみ弱Ⓚ×3〜4→立ち中Ⓚ→立ち強Ⓚという強力なチェーンコンボにつなげるのだ。

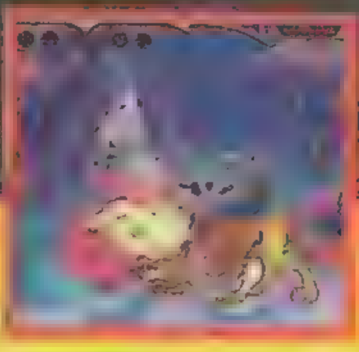
攻めつつガードキャンセルを狙え！

ガードキャンセルは、相手のラッシュを迎撃する以外にも使い道がある。上で紹介した前方ダッシュからのラッシュの中に、わざとスキを作って相手の技を誘い、そこにガードキャンセルを狙う——という「トラップ」を仕掛けることも可能なのだ。この戦法をマスターすれば、闘いを有利に運べるぞ。

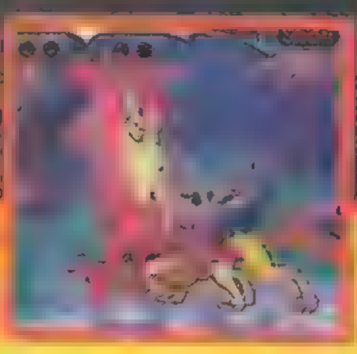
もっともお手軽な方法は、前方ダッシュ強キックを使ったパターン。先端だけを当てるように出すと、そのあとの硬直が短くなり、相手に反撃されてもガードが間に合う。これを利用して、こちらが硬直中だと思って相手が出した技にガードキャンセルをかけるのだ。くわしくは、下の連続写真を参照のこと。



▲たとえば、遠距離の相手を前方ダッシュ強キックで攻撃しようとしたがガードされてしまったとき、



▲技の先端をガードさせたなら、⬇⬊➡⬈と先行入力しておけば、相手の技を確認してからでも…



▲ガードキャンセルが間に合う。ジャンプ強キックを地面スレスレでガードさせたときにも狙える。

EX必殺技の応用法

EX必殺技は、単発で出しても当たりにくい。ほかの技と組み合わせたり、相手の思考を読みながら使えば、ヒットする確率が上がるし、与えるダメージも大きくなる。

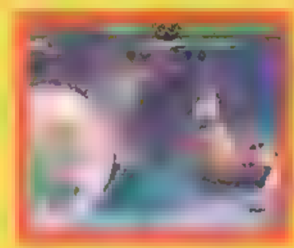
たとえば、ウォータージェイル。ふつうに出すだけだと跳び越されてしまうが、そこでシーレイジorESポイズンブレスを出せば、どちらかの攻撃（あるいは両方）を食らってくれるのだ。空中ダッシュで抜けてくるキャラには、アクアスプレッドを使うといい。

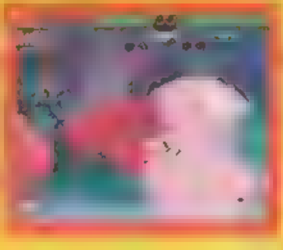
アクアスプレッドは、ウォータージェイルに相手を閉じこめたときにキックボタン同時押しで出せば、ほぼ確実にキマる。このほかにも、下の写真のような使いかたがあるぞ。

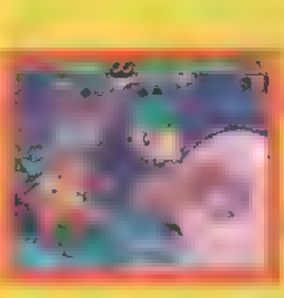
接近戦で威力を発揮するのが、ダイレクトシザーズだ。しゃがみガード不能技なので、足払いと併用して2択攻撃を仕掛けるべし。しゃがみ弱パンチからキャンセルで出せ。

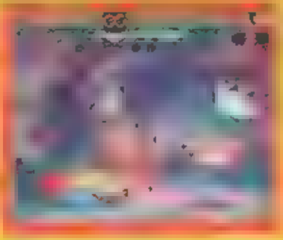
シーレイジは、もっぱら追加攻撃用。空中の相手に技を当てたあとなどが狙い目だ。

①ウォータージェイルを応用する

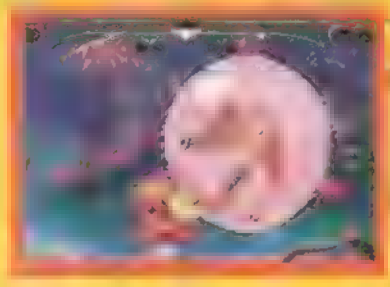

▲相手との距離が離れているときに、まずウォータージェイルを仕掛けて……

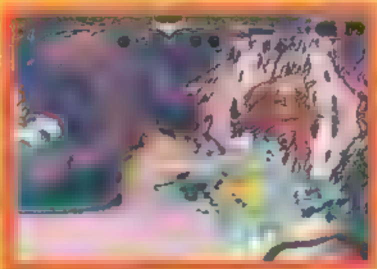

▲ちょっとだけ間をおいてESポイズンブレス（シーレイジでもOK）を出す。

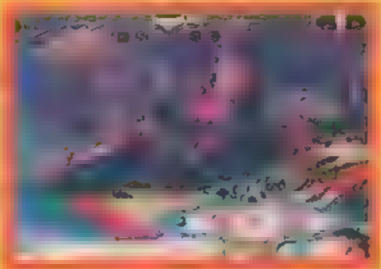

▲ウォータージェイルを跳び越そうとしてもポイズンブレスをガードさせられ、


▲反動で後方へ跳ね返り、泡に入る。水泡→毒霧の順にキマれば気絶するぞ。

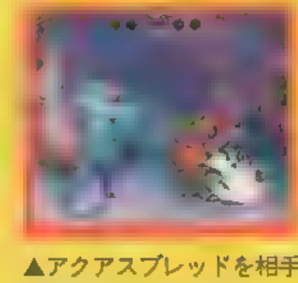
②シーレイジを応用する

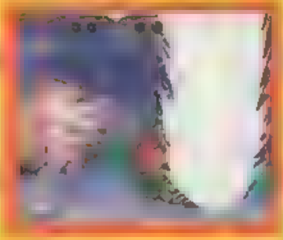

▲画面端に追いつめてラッシュを掛けているときにウォータージェイルを出して、相手を閉じ込める。

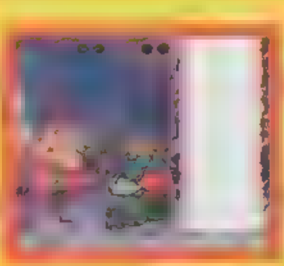

▲ウォータージェイルが画面の半分程度まで浮いたあとにシーレイジを出すと、6発すべてがヒットする。

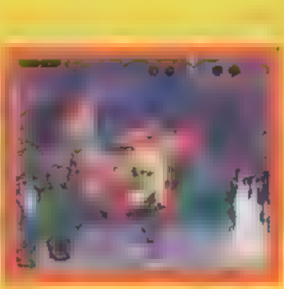

▲さらに前方ダッシュ中パンチから連続技へつなげれば、相手の体力をゴッソリ奪うことができるぞ！

③アクアスプレッドを応用する


▲アクアスプレッドを相手の後ろ半分に重ねるように出す。ラッシュ中に狙え


▲ガード自体は正方向だが、相手はどちらにガードすればいいか、とまどうはず。


▲たとえガードされても、相手はなぜかオルバス側に引き寄せられてくる、


▲混乱している相手に投げやチェーンコンボ、ダイレクトシザーズをキメろ！

AULBATH 相手キャラ別攻略

ガードキャンセル狙いの戦法は、ガンガン攻めてくるタイプには有効だが、アナカリスなどのトリッキーな動きを[illegible]するタイプには、手こずることになる。前方ダッシュをからめ[illegible]、こちらの動きを読ませないようにするのがコツだ。

VS ドノヴァン

▲[illegible]

ガードキャンセルでのイフリートソードかイヤなので、相手かキルシュレッドで地面に剣を刺したのを確認してから前方ダッシュで攻め、ラッシュに持ち込む。

キルシュレッドと弱キックの挟みうちを狙ってきたら、剣を前方ダッシュですり抜けたあとラッシュに持ち込み、投げなどでダメージを与えて挟みうちから切り抜けろ。

VS レイレイ

▲[illegible]

弱・暗器砲に注意しながら前方ダッシュで接近し、弱攻撃で相手を断続的に固める。たとえガードキャンセル・返響器を出してきても、それに対してさらにガードキャンセルをすればこちらか勝ち、さらに連続技も狙える。

ケンセイにはポイズンブレスを使う。ソニックウェーブだと、返響器で跳ね返されて逆にこちらか気絶するぞ。

VS デミトリ

▲[illegible]

飛び道具を前方ダッシュでくぐって近づき、ラッシュに持ち込む。前方ダッシュ攻撃か防御されたら、ガードキャンセルに注意しながら単発で技をガードさせ、相手を画面端に追いつめていけ。

跳び込みからのラッシュは、デミトリかジャンプ攻撃を弱キックから中キックに切り替える一瞬のスキに、立ち強パンチを出せば迎撃可能だ。

VS ガロン

▲[illegible]

ガロンの強力な跳び込みに対し、どこまで応戦できるかかカギ。まず、ビーストキャノンは立ち中パンチや立ち強キックで迎撃するか、ガード後に投げを狙えるので、落ちついて対処するように。

近くからジャンプ強パンチ・弱キックの連係で跳び込まれると、ソニックウェーブは一方的にツブされてしまう。立ち強パンチで迎撃すべし。

VS ビクトル

▲[illegible]

ビクトルの電撃しゃがみ強キックがちょうど当たらないくらいの間合いから、ポイズンブレスでケンセイしていく。

近づかせないことが大事なので、対空技は、相打ちでも間合いが開くトリックフィッシュを使うのかベスト。

もし、追いつめられそうになったら、相手のジャンプの下を前方ダッシュでくぐれば仕切りなおしができる。

VS ザベル

▲地上戦では、ガー[illegible]ルを最大[illegible]利用すれば問題な

空中からの攻め、なかでもスカルスティングとジャンプ⬇＋中パンチは強力だ。

とりあえずトリックフィッシュで迎撃できるか、空中でガードされた場合は反撃を食らう。よって、真上に近ければ立ち強パンチを、めくりだったら前方ダッシュで下をくぐる、遠くから跳んできた場合は前方ジャンプ中キックと、対空技の使いわけか必要。

VS モリガン

▲[illegible]

モリガンの前方ダッシュ攻撃はソニックウェーブで迎撃可能なので、ソウルフィストを撃ったあとに前方ダッシュで接近する相手には、ソウルフィストにガードキャンセルをかけて反撃するといい。

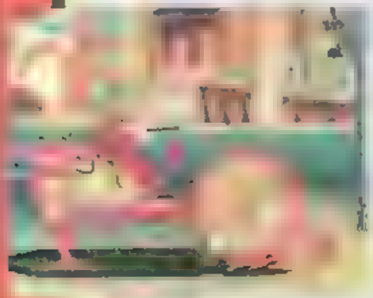
ケンセイには立ち強キックが効果的だが、先読みされるとダークネスイリュージョンのマトに。相手のスペシャルゲージがたまっていたら注意。

VS アナカリス

▲[illegible]

こちらから攻めても、ダッシュ攻撃はしゃがみ強キックで、跳び込みはしゃがみ中or強パンチで簡単に迎撃される。かといって待ちぎみに闘おうとすると、画面端に追い込まれてラッシュを食らう。中間距離でアナカリスのしゃがみ中パンチを誘ってガードキャンセル……という戦法でしのぎつつ、スキを見て前方ダッシュから攻め込むしかない。

VS フェリシア

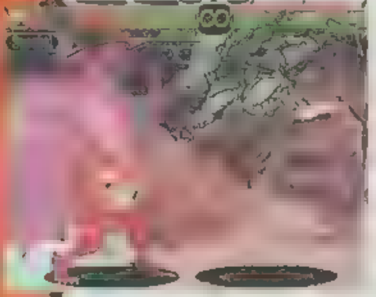


▲[illegible]

中間距離でのケンセイは、サンドスプラッシュでツブされやすい。間合いを離すか、密着して闘うこと。ソニックウェーブはローリングバックラーですり抜けられるので、強・ポイズンブレスを使う。攻撃判定が出るまでにスキがあるので、キャンセルで出せ。

密着した場合はガードキャンセルをからめたラッシュで反撃のスキを与えないように。

VS ビシャモン



▲[illegible]をツブすので注意。

前方ダッシュから攻め込みたいが、長いリーチと強力なガードキャンセルに阻まれて思うようにいかない。よって中間距離でガードキャンセルを狙っていく展開になる。

追いつめられて、ジャンプ直後の強キック→ジャンプ弱キックのコンビネーションを出された場合は、技のつなぎの部分で立ち強パンチを出せば反撃できるが、シビア。

VS オルバス

▲[illegible]

お互いに、得意な中間距離で闘う。ソニックウェーブは単発で撃つと跳び込まれやすいので、ガードキャンセルに使用を限定すること。跳び込みは弱・トリックフィッシュで迎撃して守りを固め、スキを見せないようにする。

ちなみに、ウォータージェイルは、スクリュージェットですり抜けることが可能だ。覚えておくと便利だぞ。

VS サスカッチ

▲[illegible]

近づかれると非常に不利なため、やや待ちぎみになる。

こちらから攻め込むのは、ビッグスノーをくぐっていくときのみに限定し、ひたすらガードを固めてガードキャンセル狙いに徹するのが基本。しかし、ケンセイで出す立ち強キックは、体の大きいサスカッチには比較的当たりやすいため、ふだんよりも多めに狙っていってかまわない。

VS フォボス

▲[illegible]

相手が空中ダッシュをしているときは、自分もなるべく空中にいるようにする。そうすれば、しゃがみガード不能技として使われる低空ダッシュ攻撃を無効化することができるので、いくらか安全だ。

この点を踏まえつつ、地上の攻撃にガードキャンセルを狙っていく。ただし、攻撃判定の残るマイトランチャーには十分な注意が必要。

VS パイロン

▲[illegible]

中間距離からのソルスマッシャーを前方ダッシュですり抜けてラッシュに持ち込む、というカタチは、ほかのキャラと同じ。画面端に追いつめてしまえば有利に闘える。

逆に攻め込まれたら、➡+強パンチに対してのみガードキャンセルを狙うようにし、それ以外はガードを固める。

オービタープレイズは空中ガード後に反撃するといい。

SASQUATCH サスカッチ

基本戦法をどこまで発展させられるか？

使い手の実力にかかわらず「前方ダッシュからのラッシュ」が、サスカッチの基本戦法では、初級者と上級者の差はどこにあるのか。その答えは、以下の2つのテクニックを闘いの中に盛り込めるかどうか、にある。

①攻撃やジャンプなどの硬直が解ける直前に✚ボタンを正確かつタイミングよく入力し、行動可能になると同時にダッシュする。

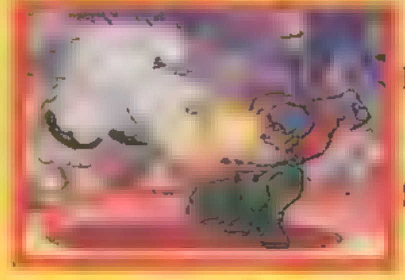
②✚ボタンをすばやく➡➡⬅と入力してダッシュ動作をすぐに中断する「前方ショートダッシュ」で相手をカクランする。

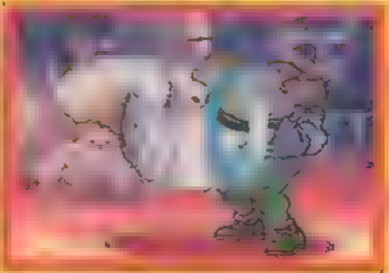
①は、相手に反撃のチャンスを与えないで攻撃するためには欠かせない戦法。ダッシュ中の攻撃は、通常なら弱パンチ、強キックで十分だが、リーチ優先なら弱キックがいい。ただ、しゃがんだ相手には空振りやすいぞ。

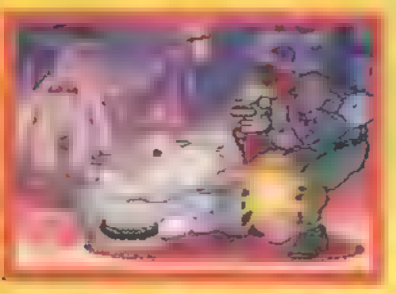
②は、宙に浮くことで足払いを回避しつつ接近することが可能。しかも、着地するまでの時間が短縮されるので、移動中に攻撃を受けるケースが激減する。また、ここで攻撃すれば、中パンチがベスト。しゃがみガードを固めた相手に奇襲をかけることもできる。ボタンを押すタイミングが一瞬でも早いと、ダッシュの軌道がゆるやかになって反撃を受けやすいので、練習をおこたらないように。空中ビッグサイクロンでキャンセルしたり、目押しでダッシュ強キックにつなげてフォローする手もある。

ダッシュ攻撃のあとにチェーンコンボを仕掛けるなら、しゃがみ弱キックを起点にするといい。この技は立ちガード不可で、ボタンを押した直後から「空中にいる」と判定されるため、たとえダッシュ攻撃がガードされたとしても、相手が投げ返しを狙ったところにヒットすることが多い。また、技の動作中に地上攻撃を食らうと吹き飛ぶので、そこからの連続技に持ち込まれずにすむ。相手の反撃やラッシュを一時回避するときに有効だ。

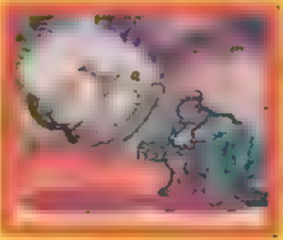
①ダッシュ攻撃をつなぐときの注意点

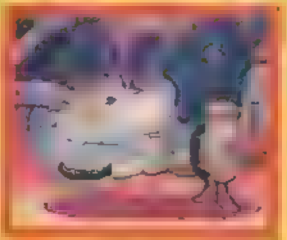

▲前方ダッシュ弱攻撃がヒットした場合、すぐに強キックでキャンセルすれば連続技になるが……

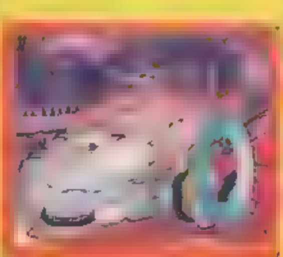

▲むやみに連続ヒットさせるよりも、着地する直前まで待ってからキャンセルしたほうがいい。

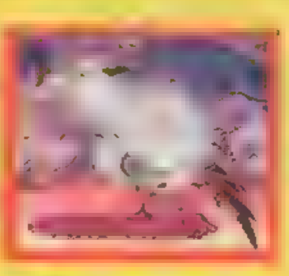

▲こうすれば、着地時に投げ返されることもなく、さらにヒット時なら地上攻撃につなげやすい。

②前方ショートダッシュの活用法


▲➡➡⬅と入力してダッシュを中断すると、通常より早く着地できる。


▲相手がダッシュ攻撃に警戒して立ちガードしたところで足払いをキメる。


▲しゃがみ弱キックをしゃがみガードさせたら、すぐに➡➡⬅と入力し、


▲前方ショートダッシュ中パンチ。これをくり返すだけでも強力だ。

最終目標は「スキあらば永久コンボ」

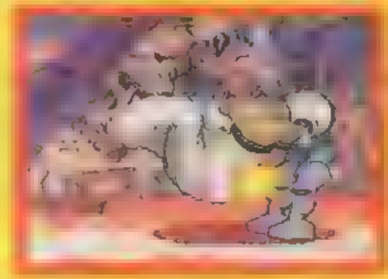
ダッシュ攻撃の真骨頂は、前方ダッシュ弱キック→弱パンチ→強キック（2ヒット）着地と同時に再度、前方ダッシュ弱キック→弱パンチ——とつなぐ「永久コンボ」にある。

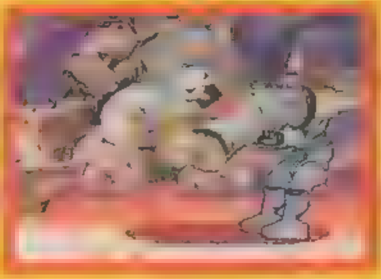
しかし、その操作は60分の1秒のズレも許されないほどシビアだ。何度やっても成功しない「連続ヒットしない」という人は、以下の点を徹底的に練習すること。

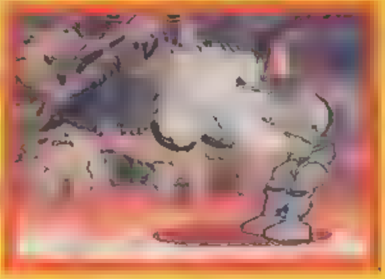
①弱キック→弱パンチをつなげるときは「これ以上たつと連続ヒットしない」というところまで引きつける（一瞬だけ間をおく）。

②ダッシュ後の着地と同時にダッシュ操作の2回目の➡を入力して、行動可能になった瞬間にふたたび前方ダッシュ、さらにダッシュ弱キックを仕掛ける。

永久コンボを狙うチャンスは、ビッグブランチで相手を凍結させたとき。ただし、相手が画面端にいなかったときは、少し前進してから前方ダッシュ弱キックを仕掛けないと攻撃が届かないので注意するように。


▲前方ダッシュの着地まぎわにダッシュ強キックの2ヒット目を当てることに成功したら……

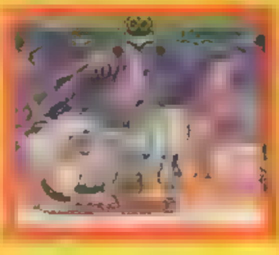

▲すぐさま前方ダッシュ弱キックを仕掛けると、ギリギリながら連続ヒットする。難易度は非常に高い。

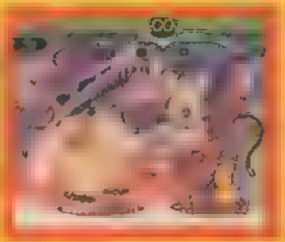

▲さらに弱パンチ→強キックへとつなげれば永久コンボとなる。2回キメたらチェーンコンボでトドメだ。

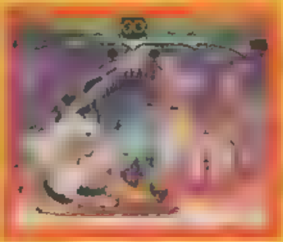
秘技「立ち中P→ビッグアイスバーン」

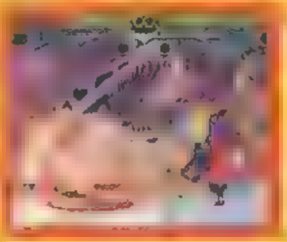
ビッグアイスバーンは、立ち中パンチを当てた瞬間にキャンセルをかけると、[illegible]わのモーションを完全に無視して、一瞬のうちに氷海（攻撃判定）が出現する。この現象を利用すれば、地上戦がさらに強くなるぞ。コツは、とにかくビッグアイスバーンのコマンドをすばやく入力することしかない。練習あるのみ！

ちなみに、立ち中パンチ以外の基本技（しゃがみ中キックなど）でキャンセルをかけても、このような現象は起こらないのであしからず。


▲ふつうに立ち中パンチをビッグアイスバーンでキャンセルしたときは……


▲通常どおり、サスカッチが地面に息を吹きかけて、氷海を出現させる。


▲しかし、立ち中パンチが相手に当たった瞬間にキャンセルをかけると……


▲地面に息を吹きかける前から氷海が出現し、一瞬のうちに相手を転倒させる。

SASQUATCH 相手キャラ別戦略

サスカッチの前方ショートダッシュは、[illegible]版だと[illegible]ーヴァー版ほどすばやく接近できないので、それが有効だった[illegible]アナカリスやフォボスに対しては、少々苦戦する。[illegible]ーヴァー版をやりこんだ人は、前方ダッシュ[illegible]で接近するという[illegible]対策が必要になるぞ。

VS トノヴァン

▲キルシュレッドにはビッグタワーズやガードキャンセルで反撃。

むやみに動かず、イフリートソードがギリギリ届かない位置からビッグスノーを撃ち、凍らせたスキに前方ダッシュからラッシュに持ち込む。相手に攻め込まれたらしゃがみガードを固め、弱キック連打にきたところをガードキャンセルで反撃するのがベスト。立ち弱パンチor中パンチでケンセイしてきたら、しゃがみ強パンチで対処すべし。

VS レイレイ

▲前方ダッシュ攻撃はガードキャンセルされても反撃を受けない。

ビッグスノーと弱・暗器砲は相殺されないので、ビッグスノーを強以外で撃つと負けることが多い（ビッグスノーだけが消える）。また、立ち中パンチ→ビッグスノーという連係も、相手が立ち中パンチをガードキャンセルするとビッグスノーが返響器で跳ね返されてしまう。そのことに注意すれば、前方ダッシュからのラッシュでOKだ。

VS デミトリ

▲バットスピンへのガードキャンセルはES版だと空振りやすい。

カオスフレアは、いちおうビッグタワーズで回避できるものの、後発のビッグスノーで押し返したほうが無難だ。相手がダッシュしてくることを考慮して、バリアがわりになる弱か中で撃つといいぞ。

相手の跳び込みは、先読みのビッグタワーズか垂直ジャンプ中キックで迎撃。ミッドナイトブレジャーには、しゃがみ弱キックで反撃すべし。

VS ガロン

▲対空ビーストキャノンは強・ビッグタワーズでケンセイする。

ガロンの攻めの主軸となるしゃがみ中パンチや地上ビーストキャノンは、どちらも立ち中パンチやビッグスノーでツブせる。また、相手の跳び込みは空中ビーストキャノンを含めて、ビッグタワーズで迎撃可能だ。むやみに攻めるとクライムレイザーでの反撃が待っているので、ラッシュをかけるよりも、ヒット&アウェイや待ちに徹するべき。

VS ビクトル

▲反撃はガードキャンセルよりもしゃがみ弱キックのほうが無難

中間〜遠距離ではビッグスノーがケンセイに有効。それをタテにして前方ダッシュで近づき、接近戦に持ち込んでもOKだ。ただし、そのときはしゃがみ弱キックを多めに使い、メガスパイクをキメられないように注意する。

相手の跳び込みは、可能なかぎりビッグタワーズで迎撃していく。しゃがみ強パンチは一方的に負けやすいのだ。

VS ザベル

▲[illegible]の技はケンセイに不向きなのがネック。

相手の攻撃は、その大半が先読みのビッグタワーズでツブせるので（跳び込みには反応してからでも間に合う）、ヘタに動かず、防御を固めて相手の攻撃を待つといい。

スカルスティングにはジャンプ強パンチが有効だ。地上デスハリケーンをガードしたときは、降下時にビッグタイフーン→追いうち攻撃を確実にキメるように。

VS モリガン

▲ビッグタワーズは、ダークネスイリュージョンも回避できる

中間距離で相手が飛び道具→ダッシュ攻撃を仕掛けてきたら、飛び道具をガードキャンセルするか、ビッグタワーズで回避&反撃する。相手の地上攻撃に対しては、立ち中パンチやしゃがみ中キックでケンセイするといい。こちらから攻め込むなら、シャドウブレイドの反撃を封じるためにも、前方ショートダッシュ中パンチを多用すること。

VS アナカリス

▲前方ショートダッシュ[illegible]

こちらの前方ダッシュは、相手の地上攻撃にツブされやすい。ビッグスノーでのケンセイを多用すること。近距離なら基本技をキャンセルして撃ったほうが安全だ。

ラッシュに対しては、ジャンプ◆＋キックを主体としているならビッグタワーズで、地上攻撃主体ならガードキャンセル→ビッグスノーで反撃して、先手を奪回するのだ。

VS フェリシア

▲[illegible]ビッグタワーズを[illegible]

ビッグスノーを含めた中間～遠距離からのケンセイは、サンドスプラッシュでツブされるため、前方ダッシュ攻撃でイッキに接近戦へ持ち込むほうがいい。ここでは、しゃがみ弱キックで相手のガードキャンセルを誘って、めくりジャンプ強キックからの連続技をキメるのが有効。めくりダッシュ強キックで往復しつづけるのも悪くない。

VS ビシャモン

▲[illegible]されると[illegible]しゃがみ[illegible]でのケンセイも[illegible]

ビッグスノーでダッシュをケンセイできるが、跳び込みのチャンスを与えかねない。逆に、ビッグタワーズは確実な対空技となるが、地上攻撃に対しては無力となる。この2つの使いわけが大切だ。

ラッシュには、ガードキャンセルや投げ技よりも相打ち覚悟のしゃがみ弱キック（◆＋弱Ⓚ連打）で対抗したほうがリスクは少ない。

VS オルバス

▲ウォータージェイルは[illegible]サイクロンで[illegible]える

VSフェリシア以上にしゃがみ弱キック→前方ジャンプ強キックの連係が有効。相手のガードキャンセルを食らっても、空中にいれば被害は少ないので、チェーンコンボよりもダッシュ攻撃を主体に攻めること。なお、中間～遠距離から接近するときは、ポイズンブレスを食らわないためにも、ビッグスノーでのケンセイをおこたらないように。

VS サスカッチ

▲立ち[illegible]は[illegible]も[illegible]せる[illegible]

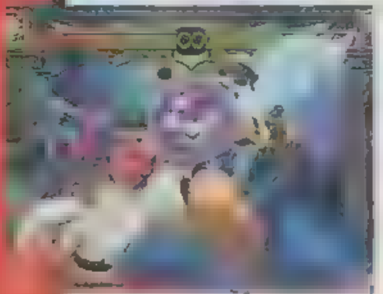
中間距離から立ち中パンチやビッグスノーでケンセイしつつ様子を見て、スキあらば前方ダッシュによるラッシュをかける。ときには垂直ジャンプ強パンチなどを混ぜるといい。なお、相手のジャンプorダッシュ攻撃→必殺投げに対しては、しゃがみ弱キックでの投げ技回避も役に立たないことがある。できるかぎり投げ返しを狙うこと。

VS フォボス

▲前方ダッシュ[illegible]パン[illegible]ケンセイを[illegible]

接近戦に持ち込めば、前方ショートダッシュをからめたラッシュで十分闘える。接近するときはビッグスノーは使わず、前方ダッシュ弱キックで地上攻撃の出ぎわをツブし、そのままダッシュ弱パンチ→ダッシュ強キックやダッシュ強パンチにつないで、足払いか投げ技かの2択攻撃に持ち込むのだ。対空技にはビッグタワーズが有効。

VS パイロン



▲[illegible]を[illegible]されると[illegible]打ち[illegible]

前方ショートダッシュなどを使って中間距離まで近づいたら、前方ダッシュ弱キックでイッキに近づいてラッシュに持ち込む。空中ソルスマッシャーは、ガードキャンセルしても反撃できないことが多い（相手が画面端にいるときやビッグタイフーンがES版ならヒットしやすい）ので、前方ジャンプ中キックで出ぎわをツブしたほうが無難だ。

フォボス
PHOBOS

機動力を活かしたヒット&アウェイを

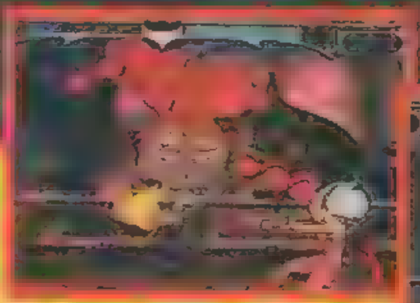
フォボスは手軽かつ強力なチェーンコンボを持つが、わざわざこちらから不用意な接近戦に持ち込むことはない。すばやいダッシュと特異な空中制御を駆使して一撃離脱の攻めをしかけ、チャンスがあればチェーンコンボをキメる——というのが、上級者の戦術だ。

一撃離脱の攻撃パターンは、以下の3つ。

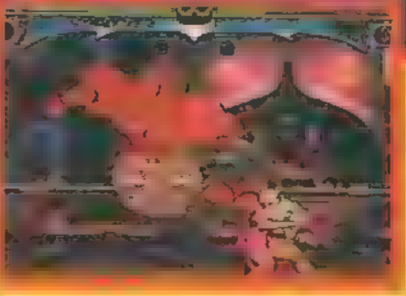
1つ目は地上ダッシュ攻撃。食らい判定が低いため、空中に一定時間浮いている攻撃がキマる立ち弱キックをメインに使う。ときには急停止してマイトランチャーを撃ち、不意を突くのも効果的だ。安全にいくなら、しゃがみ中キックをキャンセルして撃つといい。

2つ目は空中制御の利用。空中停止&ジャンプ中キックを相手にガードさせることで飛び込み、足払いと思わせて、相手がしゃがみガードを固めたところで降下して、ジャンプ中パンチを仕掛けるといった奇襲も可能だ。

3つ目は空中ダッシュだが、その使い道は下の写真とつぎの項目を参照のこと。



▲前方空中ダッシュ中キックで飛び道具などの上を通過しながら攻撃。



◀攻撃が当たった直後に⬅⬅と入力すれば、着地前に後方空中ダッシュできる。すぐさま中キックを仕掛けて、相手の反撃をツブせ。

低空ダッシュを使いこなせ

ジャンプ直後に空中ダッシュをして攻撃を仕掛けると、相手のしゃがみガードをくずしやすく、すぐチェーンコンボに持ち込める。以下の3つのうちの好きな操作法をマスターせよ。

①ジャンプ直後に➡➡と入力

高度を問わなければ、これが一番確実。

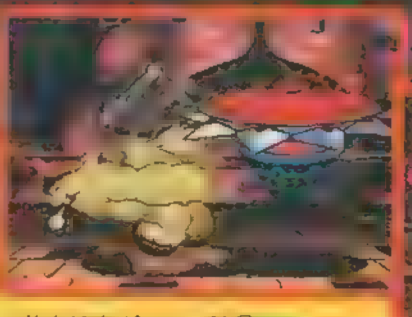
②⬈⬈をゆっくりor⬈➡をすばやく

⬈⬈と入力しても空中ダッシュできることを利用しているが、フォボスはジャンプの操作をしてから跳び上がるまでの時間が長いので、入力が早いと地上ダッシュが暴発し、遅いと受付時間が過ぎてしまう。要注意。

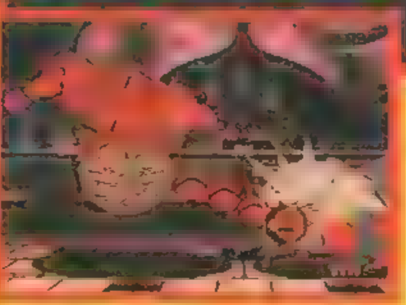
③すばやく⬊⬆⬈➡➡と入力

入力がむずかしいぶん、どれよりも地上ダッシュが暴発しにくい。一番オススメ。

低空ダッシュ中の技は、リーチを優先するなら中キック、迎撃が目的なら弱パンチか中パンチ、地上ダッシュが暴発したときの保険には弱キック、めくりを狙うなら強パンチ、連続技を狙うなら強キックが有効だ。



▲前方低空ダッシュ強Ⓟでめくる。相手の起き上がりにキメやすい。



◀しゃがみガードを固めていたり、前方移動起き上がりしてきた相手には、後方低空ダッシュ中キックで一撃離脱をはかるといい。

コンフュージョナーで勝率200%アップ！

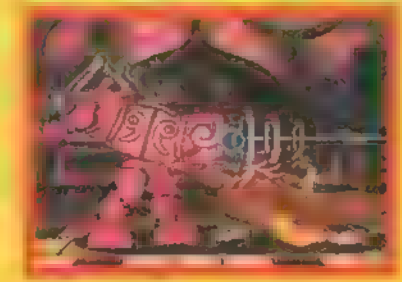
コンフュージョナーからのラッシュは、相手の体力をほぼすべて奪うことができる強力な攻撃手段だ。以下にその手順を紹介するので、かならずマスターしておくこと。

①（前方ダッシュ）立ち中パンチ
②前方ジャンプ中パンチ
③前方ジャンプ強パンチ
④前方ジャンプ強キック
⑤近距離立ち強パンチ
⑥近距離立ち強キック→追いうち攻撃

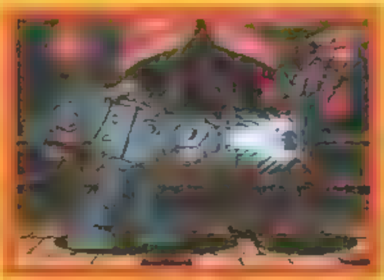
②はジャンプ直後、③と④は降下するときに技を出す。⑤は攻撃判定が出現した瞬間にヒットさせたほうがダメージが高い。なお、①を近距離立ち強パンチ、⑥の追いうち攻撃をESにすれば、相手をイッキにKOできる。

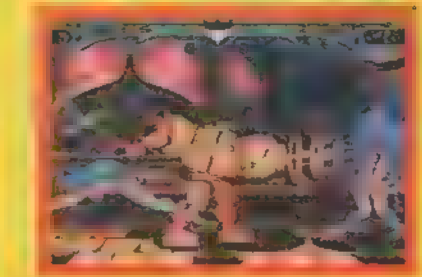
ガロン、オルバス、フェリシアは、再浮上するときに地上で一瞬停止するため、前述の手順を踏みにくい。③か④のあと、相手が落下するのを地上で待ってから、弱攻撃からのチェーンコンボをキメるといい。

①コンフュージョナーをヒットさせるコツ

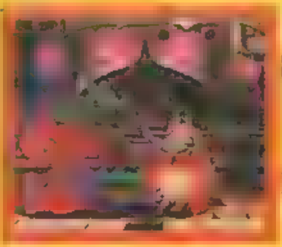

▲近距離での乱戦時に相打ち覚悟で使うのが基本。しゃがみ中キックをキャンセルして連続技にしてもいい。

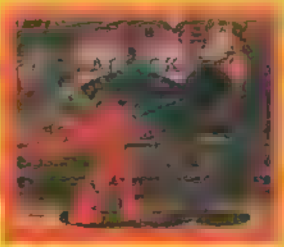
▼飛び道具との相殺などでESマイトランチャーが1～2発だけヒットすれば、燃えた相手にキメられる。

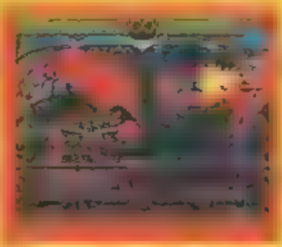


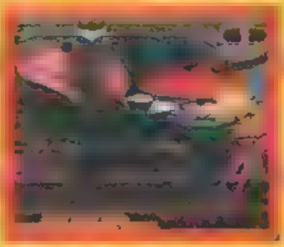

▲ドラゴンキャノンやブリーズヘルプミーに対しては、ガード（ガードキャンセル）後に発射すればOK。

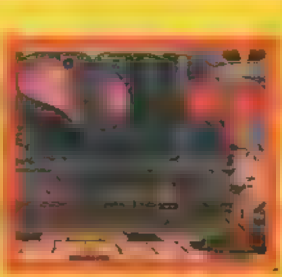
②コンフュージョナーをヒットさせてからの行動

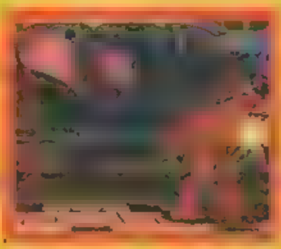

▲しゃがみ中Ⓚ→コンフュージョナーは、こんな間合いからでもヒットする。

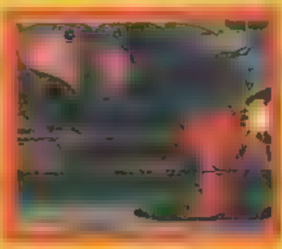

▲遠距離立ち中パンチは鉄球部分に食らい判定がないのでツブされにくい。

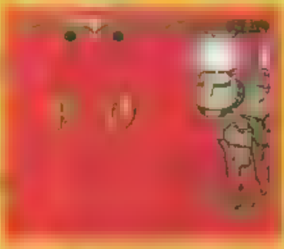

▲すぐに前方ジャンプ中パンチを当てる。そのまま↘に入れて前方へ降下し、


▲ふたたび前方ジャンプ強パンチ。↘に入れながら強Ⓟボタンを押そう。


▲さきほどと同じ手順で、前方ジャンプ強キックをヒットさせながら着地。


▲すぐに立ち強パンチを仕掛けて、相手がちょうど再浮上したところに当てる。


▲立ち強パンチの動作が終わると同時に立ち強キックを出してダウンさせ…


▲ES追いうち攻撃でトドメ。これで満タンからKOまで持ち込めるのだ。

PHOBOS　相手キャラ別戦略

フォボスは、使いこなせばトップを狙える能力を持ったキャラだが、接近戦に持ち込まれたときの決定打が少ないので、つねに先手を維持しないと苦戦を強いられやすい。また、相手に追いつめられた状況から脱出するためにも、ガードキャンセルの成功率を徹底的に上げておきたい。

VS　トノヴァン

▲チェンジイモータルはガード後に弱・プラズマビームがキマる。

地上戦、空中戦ともに近距離戦は避けること。ジャンプしていると相手の立ち中パンチなどで迎撃されるが、事前にジャンプ中キックなどでケンセイしておけば問題ない。

守勢にまわったら、相手の弱攻撃連打をガードキャンセルで押し返そう。対空技は、遠距離立ち強キックで十分。キルシュレッドは空中浮遊でスカすのが無難な対処法だ。

VS　レイレイ

▲レイレイのしゃがみ弱キック連打は、後方ダッシュで[illegible]

中間距離からの跳び込みと低空ダッシュ攻撃は、暗器砲で迎撃されやすいため、マイトランチャーをタテに前方ダッシュで近づく。ここで有効なのは、垂直ジャンプ→降下攻撃のくり返しと立ち弱キックによるケンセイ。後者は、仕切りなおしにも使える。

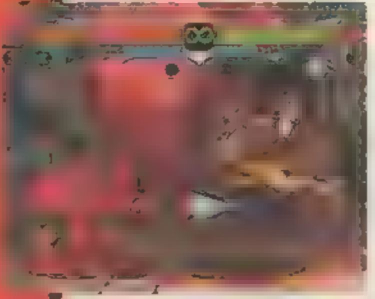
コンフュージョナーは暗器砲で相殺されないので、遠距離で使うとキマりやすい。

VS　デミトリ

▲デモンブラストは前方空中ダッシュかガードキャンセルで回避。

近距離戦での相手のジャンプ弱キック→ジャンプ中キックが強い。強・プラズマビームを先読みで出す手もあるが、ガードキャンセルのほうが確実だ。中間距離なら相打ち覚悟の立ち強キックで迎撃すること。なお、カオスフレアは弱・プラズマビームで反撃できるが、バットスピンがコワいので、迎撃目的のとき以外は使用厳禁。

VS　ガロン



▲しゃがみ弱パンチは前方ダッシュ攻撃へのケンセイにも有効だ。

ビーストキャノンが天敵。地上版は立ち弱キック、対空&空中版は遠距離立ち中パンチで迎撃できるが、ガードを固めて反撃のチャンスを待ったほうが無難だろう。

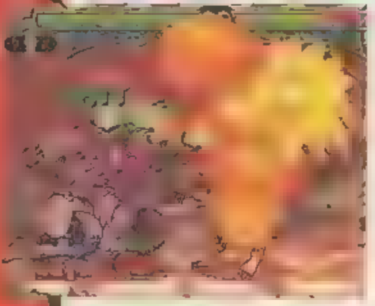
中間～遠距離戦ではマイトランチャーやプラズマビームを跳び越えられることが多く、コンフュージョナーも下をくぐられやすいので、むやみな連発はしないこと。

VS　ビクトル

▲接近戦は防御主体。とにかくチェーンコンボを食らわぬように。

相手の投げ技が非常に強力なので、遠距離戦をメインにする。大半の地上攻撃をツブせる弱・マイトランチャーでケンセイし、跳び込まれたら遠距離立ち強キックで迎撃。たとえ立ち強キックが相打ちになっても、追いうち攻撃を追加すればダメージ負けすることはない。跳び込みを確実に迎撃できれば、かなりラクな相手だ。

VS　ザベル



▲ザベルには、ファイナルガーディアンが最大7発もヒットする。

スカルスティングはジェノサイドバルカンやガードキャンセルで迎撃できるが、失敗したときのリスクが大きい。すばやく後方にジャンプし、空中ガード後に中キックで反撃する習慣をつけておくこと。

地上戦では、立ち弱キックのほかに、ガードキャンセル対策となる、しゃがみ弱キックやしゃがみ中キック→マイトランチャーも有効だ。

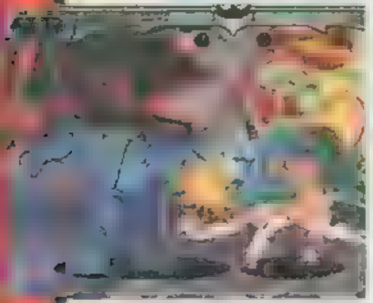
VS モリガン

▲[illegible]

中間〜遠距離からのジャンプ攻撃とマイトランチャーでカクランする。ソウルフィストは弱・プラズマビームか前方空中ダッシュ中キックで、空中ソウルフィストには中・プラズマビームで反撃する。

しゃがみ中キック（先端を当てる）→マイトランチャーの連係は、どちらをガードキャンセルされても反撃を受けない。ケンセイに有効だ。

VS フェリシア


▲[illegible]

ジャンプ攻撃でのヒット&アウェイが有効だが、ローリングバックラー（およびスクラッチ）を多用してきたら、前方ダッシュ攻撃へのケンセイにもなる、立ち弱キックやマイトランチャーをメインに攻めたほうが安全。とにかく中間〜遠距離を維持するように闘うのだ。プラズマビームは、各種必殺技で反撃されやすいため使用しないこと。

VS オルバス

▲[illegible]

ガードキャンセルが強力なので、チェーンコンボは多用せず、基本技→マイトランチャーの連係で対抗する。弱攻撃でガードキャンセルを誘ってから跳び込むのも手だ。

ソニックウェーブやポイズンブレスには、空中ガード後の前方空中ダッシュ中キックや弱・プラズマビーム、ESマイトランチャー→立ち強キックorコンフュージョナーを。

VS フォボス

▲[illegible]

相手に跳ばれるとメンドウなので、しゃがみ中パンチや遠距離立ち強キックを使ってのケンセイが重要だ。めくりジャンプ強パンチを多用してくる相手には、強・プラズマビームが対空技になる。

地上戦ではしゃがみ中キック→弱・マイトランチャーが有効。ここから低空ダッシュ攻撃やめくりジャンプ攻撃で相手をカクランしろ。

VS アナカリス

▲[illegible]

相手が垂直ジャンプしていると、しゃがみ攻撃や立ち弱キック、マイトランチャーの爆炎が当たらない。立ち弱パンチや立ち強キックでのケンセイを忘れずに。ジャンプ⬆+キックや⬅or➡+中キックによるラッシュには、相打ち覚悟のジェノサイドバルカンで対処する。王家の裁きは、空中ガード後の前方空中ダッシュ中パンチで反撃だ。

VS ビシャモン

▲[illegible]

接近戦に持ち込まれると、ガードキャンセルで反撃するしかなくなる。なんとしても接近されないようにすべし。

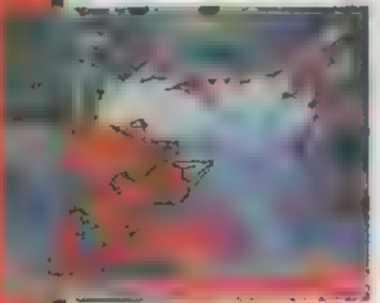
ジャンプ攻撃は、中間〜遠距離から跳んできたら遠距離立ち中パンチ、近距離からの場合は先読みの強・プラズマビームで迎撃。骸封じは着地点へマイトランチャーを撃つ。前方ダッシュ攻撃はジャンプ中パンチで押さえ込め。

VS サスカッチ

▲[illegible]

遠距離戦が主体。相手の前方ダッシュ攻撃は、しゃがみ弱パンチで迎撃するか、マイトランチャーや中・プラズマビームで前方ダッシュそのものを封じること。跳び込みは早めの遠距離立ち強キックで対処するといい。迎撃が間に合わず、接近されてしまったときは、投げ技よりもジェノサイドバルカンを使ったほうが反撃しやすいぞ。

VS パイロン


▲[illegible]

前方ダッシュ攻撃やマイトランチャーの使用はひかえ、ジャンプ攻撃主体で闘う。空中ソルスマッシャーは中・プラズマビームでツブすか、ガード後のマイトランチャーでそれ以降の動きを封じておけばいい。オービターブレイズは空中ガード後に中キックで反撃したり、遠距離立ち中パンチで迎撃できる。ぜひとも習慣づけておきたい。

Pyron パイロン

for Expert player

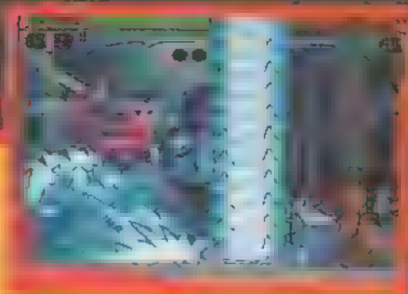
ソルスマッシャーの活用法

遠距離での攻めの主軸となる技は、やはりソルスマッシャー。水平に弾が飛んでいく技で撃ち、相手をケンセイしていくのだ。たとえ跳び込まれた場合でも、フォロースルー終了後に基本技で迎撃できるので、ガンガン連発してOK。空中浮遊能力を持つアナカリスやフォボスには、弾が斜め上へ飛ぶ中ソルスマッシャーを混ぜるといい。

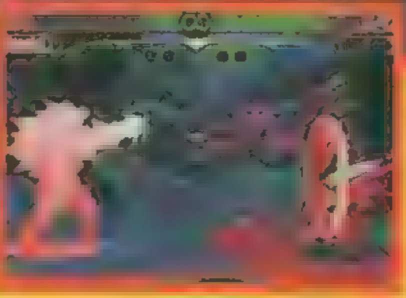
ガロンやオルバスのように弾の下をくぐり抜けてくる相手には、空中ソルスマッシャーを撃って接近を阻止する。デミトリのダッシュ（デモンクレイドル）もストップすることが可能だ。

相手が先に飛び道具を撃った場合は、引きつけてからソルスマッシャーを出して押し返し、そのスキに前方ダッシュや強・ゾディアックファイアなどを使う。こうすれば、ふつうに接近するよりも安全に間合いをつめることができるのだ。

このほか、下の写真のように、ES版にしたときの活用法もある（地上、空中ともに）。



▲ES空中ソルスマッシャーは、空中ガード不可の火柱を利用せよ。



◀いったん相手にガードさせると、そのままゆっくり進んでいくので、コスモディスラプションなどでスキをつくといい。

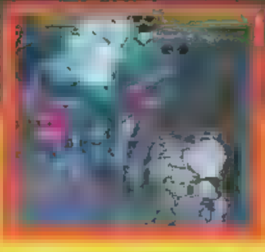
ジャンプ⬇＋パンチを活用せよ！

ジャンプ中に✚ボタンを⬇要素に入れつつパンチボタンを押すと、その時点から斜め下に急降下して攻撃する特殊技に変わる。この技を接近戦でのラッシュ（次ページ参照）に組み込めば、闘いの幅が広がる。

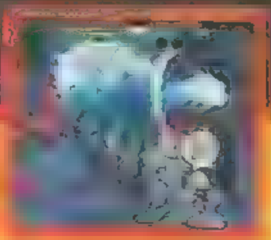
ジャンプ⬇＋弱パンチは、攻撃判定が出現したと同時にジャンプ中キックに切り替えることで、しゃがみガード不能技になる。ヒットしたら、しゃがみ弱キックからのチェーンコンボにつなげることも可能だ。

ジャンプ⬇＋強パンチは、すばやく降下することを利用する。わざと空振りして、相手の目の前に着地。そこからチェーンコンボや投げを狙う戦法が有効だ。万が一ガードされたとしても、その直後に空中ソルスマッシャーを撃てば、攻撃後のスキを解消できるぞ。

ジャンプ⬇＋弱パンチ

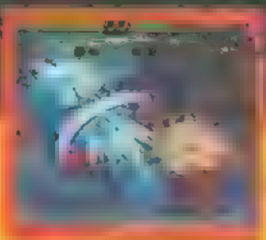


▲この技は、様子を見るときの移動手段としても使える。

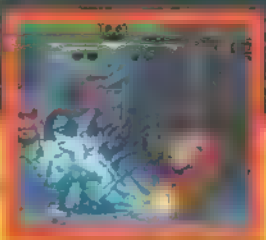


▲相手のしゃがみガードを確認したらすぐにジャンプ中キックにつなげろ。

ジャンプ⬇＋強パンチ



▲高い迎撃能力を持っている技なので、相手も動きにくいハズ。



▲どの間合いならしゃがみ弱キックがヒットさせられるか覚えておくこと。

接近戦でラッシュをかけろ！

ソルスマッシャーの強さばかりがクローズアップされがちなパイロンだが、接近してのラッシュもほかのキャラの追随を許さないほど強力だ。これをマスターしてこそ「パイロンのエキスパート」の称号にふさわしい。

ラッシュのかけかたは連続写真で紹介しているので、ここでは近づきかたを解説する。とくに有効な手段は、以下の4とおり。

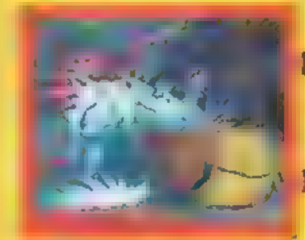
●通常投げやしゃがみ強キックなどでダウンさせて、そのスキに歩いて近づく。

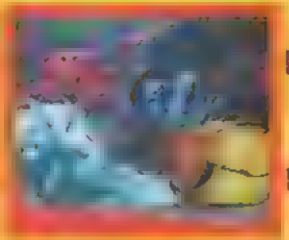
●お互いが画面端にいるような間合いから、弱・ソルスマッシャーを撃つ。相手がそれを前方ジャンプで飛び越えてきたら、前方ジャンプ⬇+弱パンチで相手の着地点へ移動。

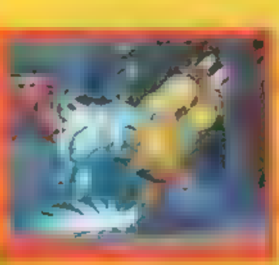
●遠距離からESソルスマッシャーをガードさせたあと、ゾディアックファイアで突進。

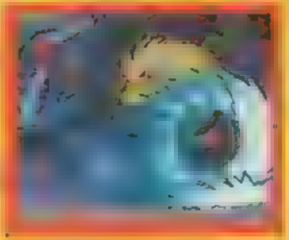
●追いうち攻撃を遅めに出して空振りさせ、着地と同時に攻撃する。しゃがみ弱キックを当てる、前方ジャンプ⬇+強パンチでめくりを狙う、などの連係に持ち込むことが可能。

①相手を固める　その1

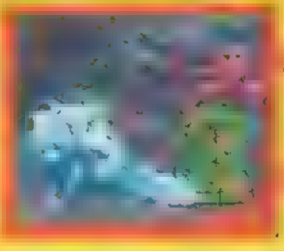

▲しゃがみ弱キックを3発ガードさせてから、➡+弱パンチへつなげる。

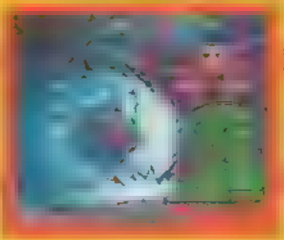

▲つづいてしゃがみ弱Ⓚ。ヒットした場合はチェーンコンボへ。

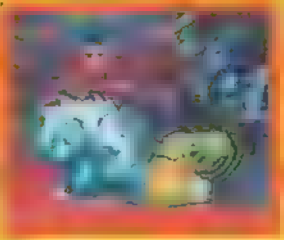

▲ガードしていたら➡+弱Ⓟにつなげて押す。跳ばれたら➡+弱Ⓟのヒット後に、

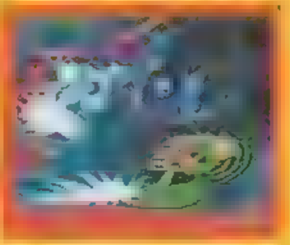

▲弱・ゾディアックファイアを出すと背後にまわる。しゃがみ弱Ⓚで攻撃せよ。

②相手を固める　その2

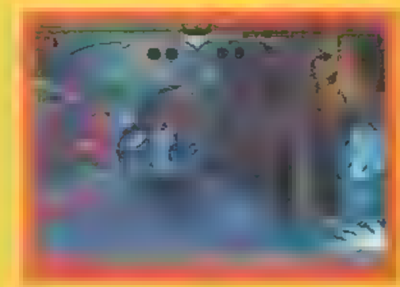

▲「その1」と同じく、密着状態でしゃがみ弱Ⓚを3発当てる。


▲これを相手がガードしているようなら、弱・ゾディアックファイアで接近。

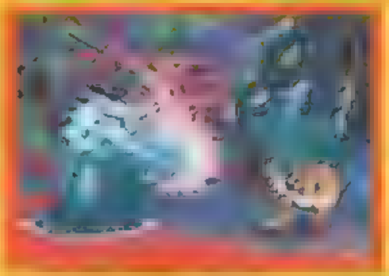

▲ガードさせてもこちらのほうが早く行動可能になるので、しゃがみ弱Ⓚから、

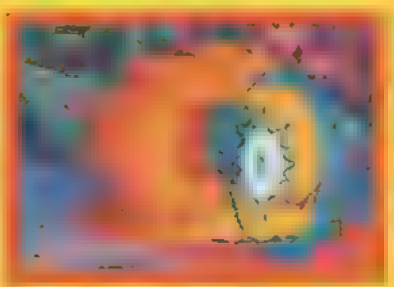

▲チェーンコンボ。ただし、投げの強力な相手には投げ返される危険性が高い。

③さまざまな技を使ったバリエーション


▲画面端で相手にチェーンコンボをキメたときは、最後を➡+強パンチにすれば相手の背後にまわり込める。

▼しゃがみ弱キックをガードさせたあとに様子を見るなら、しゃがみ中キック→ソルスマッシャーでケズれ。




▲アナカリスなどガードキャンセルが使えないキャラには、ESゾディアックファイアが有効。

PYRON 相手キャラ別戦略

遠距離からのソルスマッシャーにばかり頼っていては上達への道は険しい。前述のラッシュをマスターすれば、接近戦でも主導権をにぎることができるようになり、極端に不利な相手はいなくなる。もともとオールマイティなキャラなので、きわめれば最強の座も夢ではないぞ。

VS ドノヴァン

▲[illegible]

攻撃力が高いドノヴァンの好き勝手にさせないためにも、接近戦を主体に相手を固めていくこと。剣が地面に刺さっているときならガードキャンセルをされる心配がないので、ガンガン攻めていける。

ただし、しゃがみ弱キックで固めるときは、切れ目なく技を出さないと、キルシュレッドや➡＋強キックを食らってしまうので注意が必要。

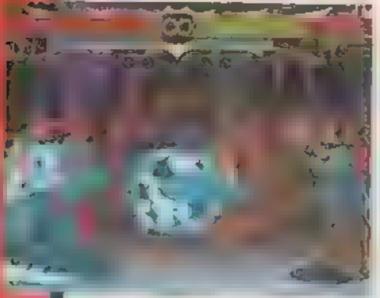
VS レイレイ

▲[illegible]て跳ね[illegible]されても、こち[illegible]

遠距離から空中ソルスマッシャーを撃ち、空中ダッシュをケンセイしていくのが基本戦法だ。それに対して、レイレイが➡＋強パンチや中・暗気砲を出してくるようなら、地上でもソルスマッシャーを撃つようにすれば、それらの技を迎撃できる。

接近されたら、立ち強キックの先端で相手の攻撃をツブして間合いを離せ。

VS デミトリ



▲[illegible]アは[illegible]きつけてソルスマ[illegible]

ジャンプ攻撃からのミッドナイトブレジャーとチェーンコンボの2択攻撃を食らわないためにも、相手に跳び込まれた場合は相打ち覚悟で立ち中パンチで迎撃すべし。

デミトリが前方ダッシュをしたら、後方ジャンプ直後の空中ソルスマッシャーを撃つ。これで、ダッシュ後にデモンクレイドルを出されても投げを狙われても迎撃できるのだ。

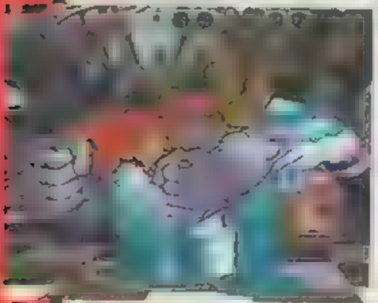
VS ガロン

▲[illegible]

ソルスマッシャーを簡単にくぐられてしまうため、守り主体になりがちだが、それだとかえって攻めるスキを与えることになり、ペースをにぎられる。しゃがみ弱キックからのラッシュに活路を見いだし、接近戦を挑んでいけ。

やっかいなガロンのしゃがみ中パンチは、こちらのしゃがみ中キックや立ち強キックでツブすことができるぞ。

VS ビクトル

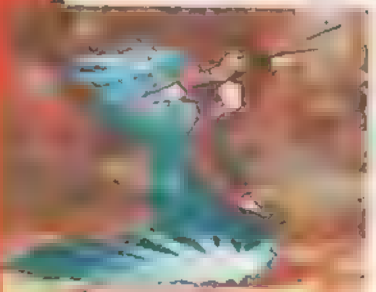


▲[illegible]

空中ソルスマッシャーでのケンセイがとても有効。これだけでも相手は苦戦するはずだ。もし近づかれたとしてもオービタープレイズやギャラクシートリップで簡単に間合いを離すことができる。

注意すべき点は、空中ソルスマッシャーをESギガハンマーでツブされることだが、警戒さえしていれば、しゃがみ強パンチで迎撃可能だ。

VS ザベル



▲アス[illegible]ーンは、[illegible]

守り主体で闘うほうがラクなので、ソルスマッシャーを使った遠距離戦を挑む。

ザベルが、低空ダッシュ⬇＋中パンチでこちらのガード方向を揺さぶってくることもあるが、これはあくまで単発の技。そのあとの連係に注意すれば、それ以上ダメージを受けることはない。対空技は立ち強パンチとしゃがみ強パンチを使いわけろ。

VS モリガン

▲[illegible]

遠距離から空中ソルスマッシャーを撃っていれば、ダッシュ攻撃で攻め込まれにくく、チェーンコンボも食らわない。そのため、地上でソルスマッシャーを撃つのは相手を固めるときに限定して、なるべく空中から攻めるように。

近づかれてしまった場合は相手のダッシュ攻撃を立ち弱or中パンチで迎撃して、早めに間合いを離すこと。

VS フェリシア

▲[illegible]

ソルスマッシャーを撃つと、ローリングバックラーで弾を避けつつ攻撃してくるので、飛び道具には頼れない。そのため、接近戦を挑まなければならなくなる。➡+弱Ⓚの連係を活用していくこと。

ローリングバックラーは、ガード後に➡+中パンチからのチェーンコンボをキメることができる（間合いが遠いと×）。ここからラッシュへ。

VS オルバス

▲[illegible]

基本的には遠距離で闘う。オルバスの前方ダッシュ攻撃は立ち強キックの先端でツブせるため、遠距離であれば、ソルスマッシャーをくぐられても反撃できるからだ。

自分から攻める場合は、空中ソルスマッシャーや高い位置からのジャンプ⬇+弱パンチなどを起点にして攻める。これなら、ソニックウェーブの上から攻撃できるぞ。

VS フォボス

▲[illegible]

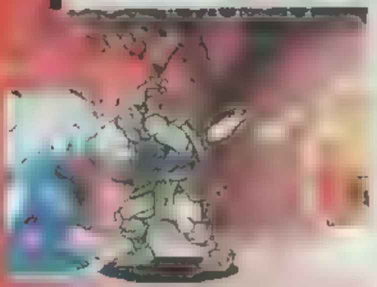
飛び道具はプラズマビームでツブされるため、遠距離戦は不利。なんとかして接近戦に持ち込みたいのだが、その方法は2つある。1つはジャンプ⬇+弱パンチ→中キックのコンビネーションを使った跳び込み。もう1つは遠距離から前方ダッシュしゃがみ強パンチを出すことだ。前者は相手が地上にいるとき、後者は空中にいるときに有効。

VS アナカリス

▲[illegible]

ガードキャンセルができないキャラなので、安心してラッシュをかけていける。ただし、ラッシュの途中でジャンプ⬇+強パンチを使った場合に、しゃがみ中パンチを食らうことがあるため、たまにジャンプ直後の空中ソルスマッシャーをおりまぜて惑わせることも必要。ジャンプ直後の⬇+キックは早めの立ち中パンチで迎撃可能だ。

VS ビシャモン



▲[illegible]

相手にペースをにぎられると非常にキビシイので、こちらから積極的に攻めて、相手に攻めるスキを与えないこと。中間距離で前方ダッシュ攻撃を先読みして、ジャンプ⬇+弱or強パンチでツブし、ラッシュに持ち込むのだ。

画面端に追いつめられたらラッシュの切れ目に立ち弱パンチで反撃。ヒットしたら、チェーンコンボに移行せよ。

VS サスカッチ

▲[illegible]

前方ダッシュ攻撃とビッグブランチを警戒して、空中からの攻撃を多めに使う。あとは、遠距離からのケンセイ戦法で大丈夫だ。

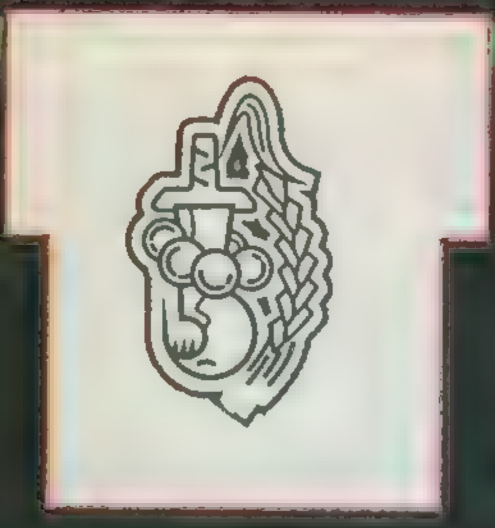
ゾディアックファイアは、万が一ガードされるとビッグブランチからの永久コンボを食らうことがあり、リスクが非常に大きい。ガードキャンセルでの使用を含めて、なるべく出さないように。

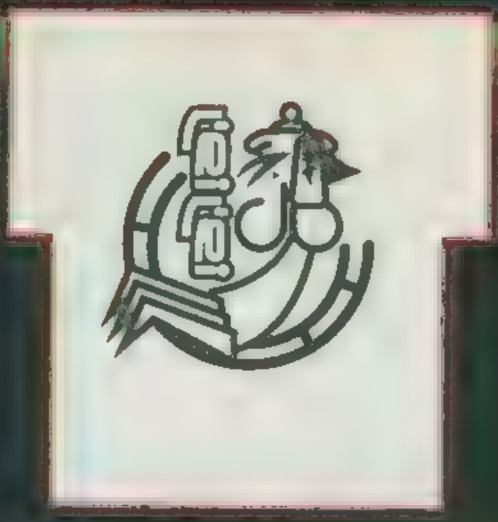
VS パイロン

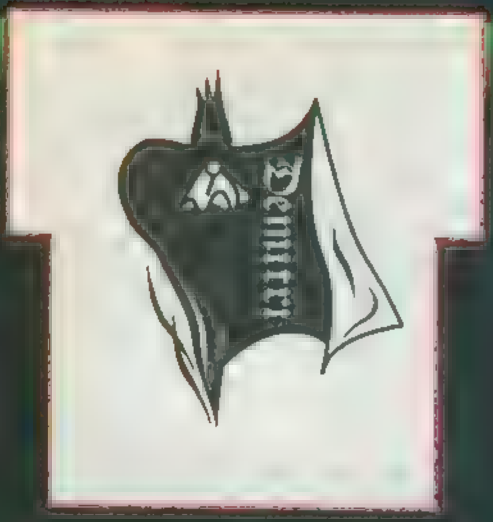
▲[illegible]

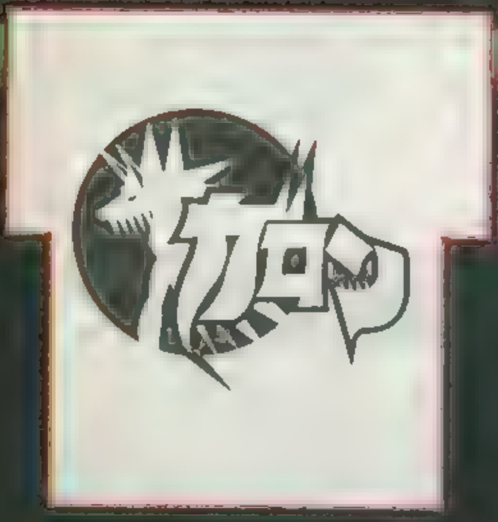
ラッシュをかけられたら、相手のゾディアックファイアに狙いをしぼるといい。「しゃがみ弱キックで固めたあと」など、出してくるタイミングが読めれば、ジャンプ⬇+強パンチでツブしたのち、逆にラッシュに持ち込める。

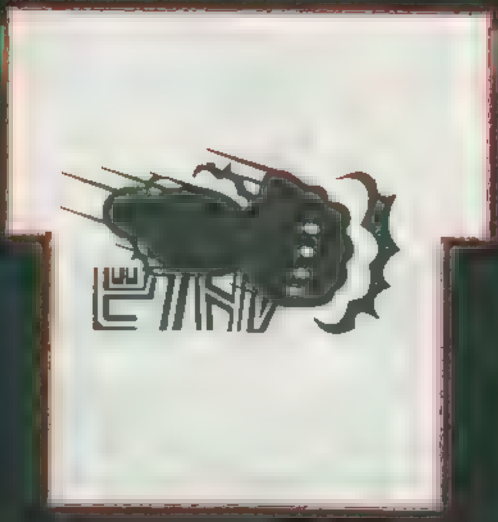
ただ、それは相手にとっても同じ。どちらのプレイヤーがラッシュをうまく仕掛けられるか、が勝敗を分ける。

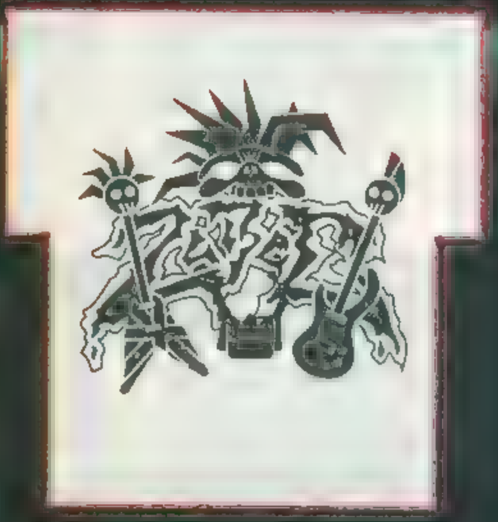


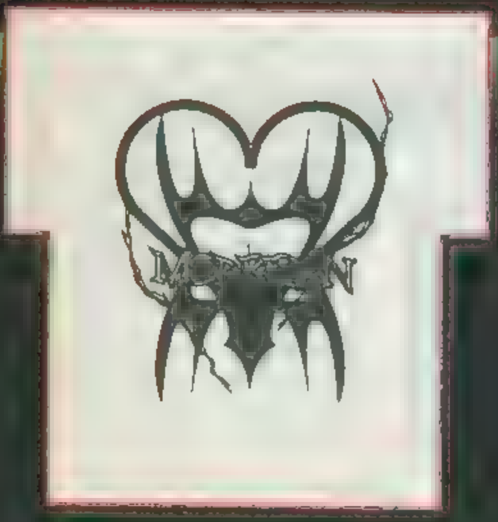


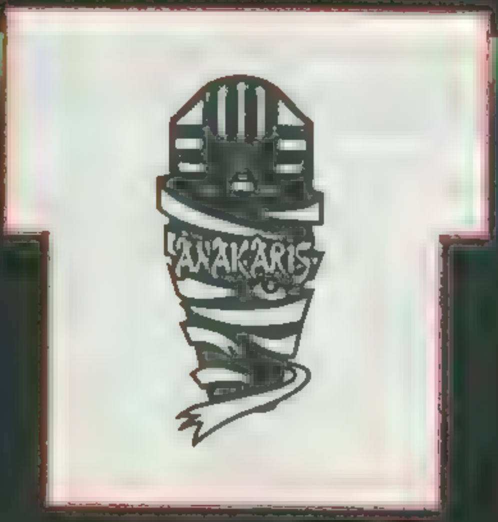

Demitri

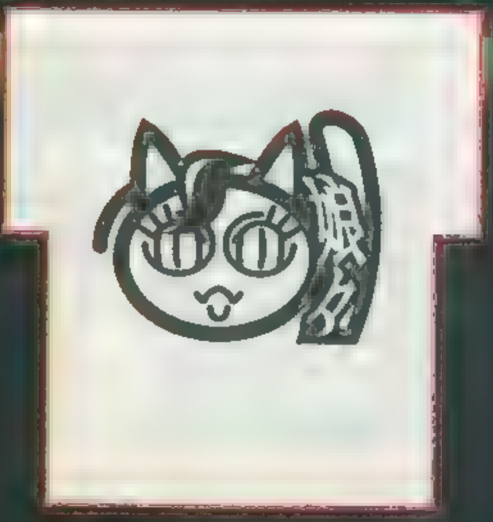


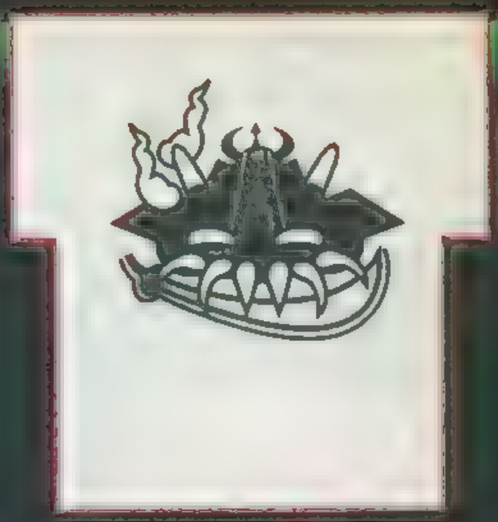







ANAKARIS





AULBATH
the merman

OPEN HERE

§ 3
THE TASTE OF VAMPIRE HUNTER

VAMPIRE HUNTER
VOICE ACTORS & ACTRESSES
Interview

[illegible]ベールに[illegible]れていた『ヴァンパイア ハンター』の声優陣が
いま明らかに！ [illegible]して[illegible]の[illegible]とは？

ドノヴァンのつらい過去を前に出して演じられたら

――サターン版「ヴァンパイア ハンター」発売ということで、お忙しい中お集まりいただき、ありがとうございます。今日は、よろしくお願いします。

一同：よろしくお願いします。

――実際にはアーケード版の収録以来ということになりますから、お忘れのこともあるかと思いますが、当時の思い出などありましたら、教えていただけますか。

檜山：「ヴァンパイア」のときと「ヴァンパイア ハンター」のときと、2回にわけて収録してるんですよね。「ヴァンパイア」のときに、「主役のキャラですよ」と言われてデミトリをやりまして。で、つぎの「ヴァンパイア ハンター」では、これまた「主役ですよ」とドノヴァンを。「わ、主役が連続か、ラッキー」なんて最初は思っていたんですけど、似ちゃうとまずいですよね。ただ、デミトリのほうは、前作ですでに声を演じちゃってるんで、こっちは大幅に変えるわけにはいきませんから、じゃ、ドノヴァンのほうはどういうふうに差をつけようかと思いまして。両方とも、クールな役どころですし、感情がガンガン前にいくタイプのキャラクターではなかったんで、どっちかというと、ドノヴァンのほうは、神経質というんでしょうかね、繊細というか。「つらい過去があるんですよ」というようなことをスタッフに言われまして、そういう部分が前に出せればいいかな、と思ってやりました。で、もう1人のパイロンのほうは、言葉はしゃべらないですし、「機械で加工されますから」ということだったんで、あんまり気にせずに、強いキャラなんだな、と強気で演じました。

――笑い声とか、そんなカンジですよね。

檜山：えぇ、そうですね。ただ、あの、台本を見て、「ふぉっふぉっふぉっふぉっ」とあったのを、これはバルタン星人みたいなのかなぁ、と、テストでやったら「あ、それはやめてください」と言われてしまった記憶があります。

――もしかして、それが使われてしまったんですかね？

檜山：あれは使われてないと思います。あまりにもちがう、というか、もっとバルタン星人そのままだったんで。

最初は英語の発音指導の先生がいたんですよ

――「ヴァンパイア ハンター」発売当初、ファンの間で話題になったのが、デミトリのESカオスフレアを出したときに、いったい何と言ってるのかということなんですよ。「玄米アイス」とか「3倍返し」とか、いろいろな説がありました（笑）。

檜山：「Get My RageⅡ」ですね。いちばん最初の収録のときは、英語の発音指導の先生がいたんですよ。

徳丸：そうだよな、あのとき苦労した覚えがあるよ。

檜山：「ファイア」1つ言うのにしても、発音にいろいろ注文をつけられましたからね。

荒木：英語の先生なのかしら？

檜山：いや、カプコンの人らしいんだけど。日系の人なのかな？　「ファイア」「チガウ。No。Fire！」「え？え？ファイア？」　このくり返しで。

徳丸：俺も途中でサジ投げてね。「でぇきない」って言ったら、「いや、できます」なんて、すました顔で言うんだよ。まいったよ。何回も何回も。しかもスタジオが暑くてねぇ。

檜山：暑かったすねぇ。

徳丸：そのうち、ぼぉっとなってきちゃって、どうにでもなれ、なんて気分でしゃべったら「OK」だって（笑）。

――徳丸さんのセリフで言えば、ナレーションの「Get

檜山修之

HIYAMA Nobuyuki

Ready！」とか「K.O.」っていうのが、英語指導のかたがついていたものなんですか？

徳丸：そうそう、「K.O.」はよく覚えてますね。ふつう、「ケイオー」っていうでしょ？　これをまたなんか、指導の人がものすごくむずかしく言うんですよ。「けいうぉう」みたいな。これがなかなかかね。「K.O.」だからカンタンだろうと思ったらなかなかOKが出なかった。あぁ、俺はもうノックアウトされたと思って。

一同：わはははははは。

徳丸：ダウンしそうになったよ、ホント。このひとことはなかなか言えなかった覚えがある。

——モリガンも英語、多いですよね。

神宮司：そうですね。でも、録るときに「英語じゃダメ」って言われたんですよ。「ソウルフィスト」か「Soulfist」じゃダメなんです。英語っぽいんだけれど、英語ではないっていう。かといって、日本語でもないよ、と。そういう音を要求されたもんですから、そこの解釈というか、発音がいちばん苦労した部分だったかもしれないですね。でも、すごく楽しくお仕事をさせていただきました。合間にスタッフのかたがゲームの画面をいろいろと見せてくださったりして。

——荒木さんはどうですか？

荒木：あたしの場合は英語はしゃべってないし、ぜんぜん苦労した覚えもないです。でも、楽しい収録だったなあという記憶はありますね。

——レイレイに中国語指導とかはなかったんですか？

荒木：いや、あれはふつうに「シェイシェイ」って言えばOKでした。あの先生も、中国語は指導できなかったんでしょう（笑）。あと、担当したもう1人のフェリシアが猫だったんで、超うれしくて、もうそれだけで満足でしたね。

上田：かわいいかわいいって言ってたもんね。

荒木：うん、かわいいかわいいって。ゲームはあまりやらないんですけど、誰かにやって聞かせてもらいたいな。あたし、徳丸さんにくっついてるちっちゃい雪だるまもやってたんですけど、あれ、どうなったんでしょうね？

徳丸：おぉ、そうだ。

神宮司：入ってる入ってる、あれ。

荒木：3つやった役の中で、オマケの雪だるまがいちばん苦労したような気がします。何回も何回もリテイクが出て。「もうちょっと太く」とか言われましたね。

徳丸：でも、雪だるまのイメージって、むずかしいよねぇ。

上田：イメージ（笑）。

檜山：どういう声だと思います？ 雪だるまって。

徳丸：逆に聞きたいよねぇ。

荒木：かわいくてもいけない、ってことだったんで、むずかしかったですね。

スタジオの中で ひたすら遠吠えしてました

——上田さんのキャラって、言葉少ないですよね。

上田：えぇ。上田のやった3つのキャラクターは、何もかもが勢いだけだったので、苦労というか、その場のノリというか、ガロンはガロンでひたすらワオワオ言ってるだけだし……。ザベルのときだけは、なんか、一部は英語あったんですけど、パンクロックの歌詞みたいな叫び声みたいな感じだったんで、特別、指導もなくて、ノドをひきつらせながら叫んでいただけでしたね。困ったのがオルバスのときで、原稿には「ダメージ」とか書いてあって、そこに擬音みたいな感じで「ぐぼぼ」とか「ぎゃぼぼ」とか書いてあって、カプコンの人が「どうやりましょうか？」って聞いてくるんです。どうやりましょうか、って言われても、ねぇ。で、やってみたら、自分の中のドナルド・ダッ

神宮司弥生
JINGUJI,Yayoi
KO
未使用

クを知りました（笑）。

荒木：聞いてみたぁい。

上田：だからぁ、＊＊＊＊（表現不可能な擬声がつづく）とか、こういうことをやっていたから……、ねえ。

荒木：はぁ、尊敬しちゃぁう。

──僕らもこの本でセリフのリストを作ったときに、オルバスのところは、文字にできなかったんですよ。

上田：そう、文字にできないんですよ。自分でもどんな声を入れたんだか、よくわかってなかったという。とにかく、3つのキャラクターは、半分人間なのに、動物的な部分が強かったですね。

──ガロンの鳴き声って、どれくらいの数を録られたんですか？

上田：えっと、かなり録りました。台本を渡されて、スタジオ内でひたすら遠吠えをしてました。でも、「犬っていうほど、犬犬してほしくない。狼っていうほど狼狼してほしくない」っていう注文があって、「人間が犬のまねをしたときの犬の鳴き声がほしい」って言われて、はぁ、と思いましたね。で、もうひたすら「きゃいんきゃいんわおーん」。やっぱり俺は動物かい、みたいな（笑）。

檜山：ガロンって言えば、俺ね、「ヴァンパイア ハンター」の攻略ビデオのナレーションってやらせてもらったんですよね。神宮司さんと一緒にやったのと、また別ので。

神宮司：あ、そんなのあったんだ？

檜山：で、ずぅっと台本を読んでいくと、ドノヴァンがどうこう、というカンジでそれぞれのキャラクターごとにセリフが少しずつ入っているわけですよ。で、まぁ、レイレイとか、モリガンとかは僕、男ですから、「女性キャラは？」「あぁ、それはふつうに読んでください」「じゃガロンは？」「ガロンっぽく読んでください」「えぇっ!? どんなだぁ、どんなだぁ？ 上田どんなふうにやったんだ、ガロン？」（笑）。ビシャモンも「ビシャモンっぽくやってください」「えっ、えっ、徳丸さんだよ、これ」

神宮司：しかも徳丸さん、いくつもあるし。

徳丸：俺の職場を荒らすなよな（笑）。

檜山：それはその現場の人に言ってくださいよぉ。ガロンとかザベルは大変だね、あれ。

上田：なんかね、ザベルはすごかった。勢いだった。

──ところで、徳丸さん、アナカリスの呪文も文字にできなくて困ったんですけど。

徳丸：あれは、それっぽくなんか口の中でこう（ムニャムニャとうなる）ってなふうにやってました。そこから適当に録ってくれたんじゃないですか？ 何種類かやって、その中でいいのを使ってくださいって感じでしたから。文字にしろって言われても、たしかに困りますよね。

なかなか出ない技のセリフなんかをつい声に出しちゃうこともあります

──みなさん、ご自分が演じられた作品を遊んでみたときに、何かこう、声優ならではで感じることって、あります？

檜山：そうですね、よく自分が演じたキャラで遊ぶことはあるんですよ。僕ヘタですから、1人でこうノンビリとやってることが多いんです。そこへ突然、乱入されて。で、ボコボコにやられちゃうんですね。そうしたら、向こう側の連れ合いが「なんか向こう、弱いね」とか言ってるのが聞こえて。「（気弱げに）でも、声をやってるのは……、俺だぁ……」と心の中で叫んだんですけど、そんな宣言するわけにもいかずに、スゴスゴと引き上げていったこともあります（笑）。

上田：自分のキャラクターを使ってくれてるのを見ると、ガンバレガンバレって応援したくなるよね。

荒木：あぁ、うれしいよね。

荒木香恵
ARAKI Kae

上田：ガンバレ、ここに生ガロンいるぞ！とか。

——生ガロン（笑）。

荒木：ヨコで声やってやろうかぁ、とか思うよね（笑）。あと、以前にほかのゲームだけれど、ひいちゃん（檜山さん）が「これ、僕がやってるんだ」って言ったら、「おぉ、ホントだホントだぁ、檜山、檜山」ってみんなで喜んでしまったという。喜んでどうする、みたいな（笑）。「よく聞こえない」って言ったら、ひいちゃんが生でやってくれて。そういう声優ならではの楽しみかたはありますね。

——ゲームをプレイしながら、自分のキャラと同じ声を出しちゃうことはありますか？

檜山：格闘ゲームに関しては、そんな余裕はないです。

神宮司：神宮司はでも、つい言っちゃうかな、ってのはあります。先日、仕事で行ったフランスで、偶然に「ヴァンパイア ハンター」を見つけて遊んだんですけど、パンチのボタンしかなかったんですよ。そのときに、出そうとしてるのに、なかなか出ない技のセリフなんかを、熱中しながら、つい声を出して言っちゃったということはありました。

——キックのボタンがないというのは、強烈ですね。海外ではそういうこともよくあるみたいですけど。

神宮司：困っちゃいますよね。で、そのときは相手もモリガンでやってくれてたんですけど、海外版なものですから、笑い声は入っても、日本語のセリフがないんですね。それで、「また遊んであげるわ」とか「また出直しといで」とか言ってあげたんですけど、わかってくれなかったでしょうね（笑）。

——格闘ゲーム以外のジャンルの声をあててるかたもいらっしゃいますよね。上田さんって、あの『ときめき～』もやってらっしゃいますけど、やっぱりああいうゲームのほうが、声優さんはアニメに近い感覚で仕事ができるんですか？

上田：うーん。でも、ストーリーゲームだと、かなり別録りが多いから。個人個人で録ってしまうんで、どこかどうつながってるのか、どういうストーリーかこのセリフでつながっているのか、完成品を見るまでわかりませんからね。逆にそれが楽しみっていうのはありますけど。

——ユーザーの人って、あの大ヒット恋愛ゲームの登場人物とガロンの声は一緒の人だって、知ってますかね？

上田：どうでしょうねぇ？　ずいぶんとわかってきてるみたいですけどね。

檜山：よく気づくよね、あれ。ホントに。

フェリシアのコスプレはちょっと無理だけど……。

——それでは、まとめということで、この本を読んでいるかたがたに、メッセージを贈っていただけたらと思います。

檜山：僕からでいいですか？　そうですね、ドノヴァン、およびデミトリの強くなれる方法を知っているかた、ご連絡ください。あて先はアーツビジョンとなってますんで、ぜひ情報をお寄せください。

徳丸　完
TOKUMARU.Kan

――この本ができたらお送りしますよ（笑）。

檜山：ホントに強くなれないんですよ。ですからさっきの話じゃないですけれど、声をやっている者のプライドとして、少しは強くなっておきたい、と。

――神宮司さんが強くなって、ゲームセンターで勝ったときに「また遊んであげるわ」なんて生で言ってたらカッコいいですよね。

神宮司：ふぅ、それは夢のまた夢ですね。

檜山：知らない人が見たら「なんだ、大人げねぇなぁ、こいつ」なんて思っちゃうだろうね、絶対（笑）。

神宮司：そう、絶対に思われちゃうね。でもプレイしてると燃えちゃうから、いつか言っちゃったりして。

――では、徳丸さん。

徳丸：僕は、「こんな声のイメージでやってほしいな」っていう、ユーザーのかたが持ってるものがあるなら、教えてほしい。僕らだけが作るんじゃなくて、こういうゲームを好きなかたの意見も聞いてみたいですね。たぶん、何かおもしろいアイデアとか、出てくるんじゃないかなぁ。

――神宮司さん、お願いします。

神宮司：そうですね、あの、モリガンとしてはですね、モリガン私も好きなんですけど、この色っぽい姿の似顔絵なりなんなり、拝見させていただきたいな、と。それと、パンチだけで相手を倒す方法を知ってらっしゃる人がいたら、ぜひ教えていただきたいな、と（笑）。

――では、荒木さん。

荒木：えぇっと。あたしのやった2人のキャラクターは、強いかどうかはわからないんですけど、いっぱいいっぱい遊んであげてほしいなぁ、と思います。

――どっちも人気のあるキャラですよ。

荒木：あたしがフェリシアのコスプレはちょっと無理だけど……。モリガンとフェリシアのカッコしてる人、見たことあるの。すごい、すんごい作ってあって、おぉ〜っていう感じ。こんな格好だよ？

上田：お尻出てるし。

荒木：お尻出てるもん。ぜったいダメ。

（以後、掲載できない過激なトークがつづく）

檜山：えぇ、気を取りなおして、最後に、締めの一言を。

上田：えっと、次回作があったなら、ぜひまた応援してください。それとガロンとオルバスのコスプレをなさるかた、ぜひ夏場にやって苦しんでください。

――ガロンって女性人気ナンバーワンってウワサがありますよ。

上田：女性のかた、ガロンのコスプレやって、体毛はやしてがんばってください。

――それ、載せちゃっていいんですか？

荒木：今回の対談、きっとむちゃくちゃになっちゃってるから、原稿チェックしたほうがいいよ。こぉんなノリでしゃべっちゃって、あとで後悔するよ。大変なことになっちゃって。

徳丸：やめてくれ、そのときに徳丸が同席してたなんて書かないでほしいなぁ。どっか別のところで対談してることにしてくれ（笑）。

神宮司：徳丸さん、顔赤いですよ。

――どうもありがとうございました。

●ファンレターのあて先：
〒151 東京都渋谷区代々木 1−14−11
メゾンフルーリー1F「アーツビジョン」

上田祐司
UEDA, Yuji

VAMPIRE SERIES GOODS CATALOG

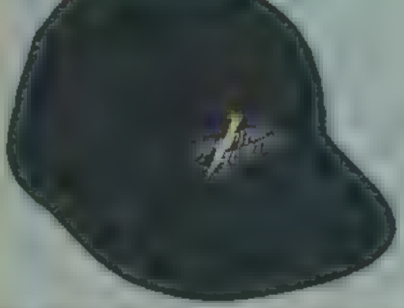
ヴァンパイア ハンター Tシャツ／トレーナー／パーカー

ソニー・クリエイティブプロダクツ

「ヴァンパイア ハンター」のロゴや登場キャラクターがデザインされたTシャツとトレーナー、パーカー。サイズはTシャツがXLのみ、トレーナーとパーカーは各デザインそれぞれLとMの2種類が用意されている。

種類	サイズ	デザイン／色	価格
Tシャツ	XL	デミトリ／グレー	3,200円
	XL	コミック／ホワイト	3,200円
	XL	コミック／ブラック	3,200円
	XL	ザベル／グリーングレー	3,200円
	XL	ザベル／ブラック	3,200円
	L	ヴァンパイア ハンター・ロゴ／ブラック	2,900円
	M	ヴァンパイア ハンター・ロゴ／ブラック	2,900円
	L	モリガン／ブラック	2,900円
	M	モリガン／ブラック	2,900円
トレーナー	L	デミトリ・ロゴ／ブラック	3,900円
	M	デミトリ・ロゴ／ブラック	3,900円
パーカー	L	デミトリ／ブラック	4,900円
	M	デミトリ／ブラック	4,900円
	L	ビクトル vs モリガン／ブラック	4,900円
	M	ビクトル vs モリガン／ブラック	4,900円

ヴァンパイア ハンター キャップ

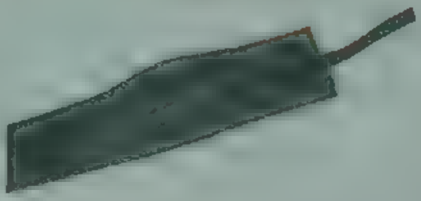


[illegible]

2,800円

正面に「ヴァンパイア ハンター」のロゴが配置されたキャップ。背面側でサイズ調整が可能になっている。

[illegible]



[illegible]

1,200円

腕に巻くタイプのコイン入れ。海水浴のときに小銭や鍵などを入れておくと、なにかと重宝しそうだ。

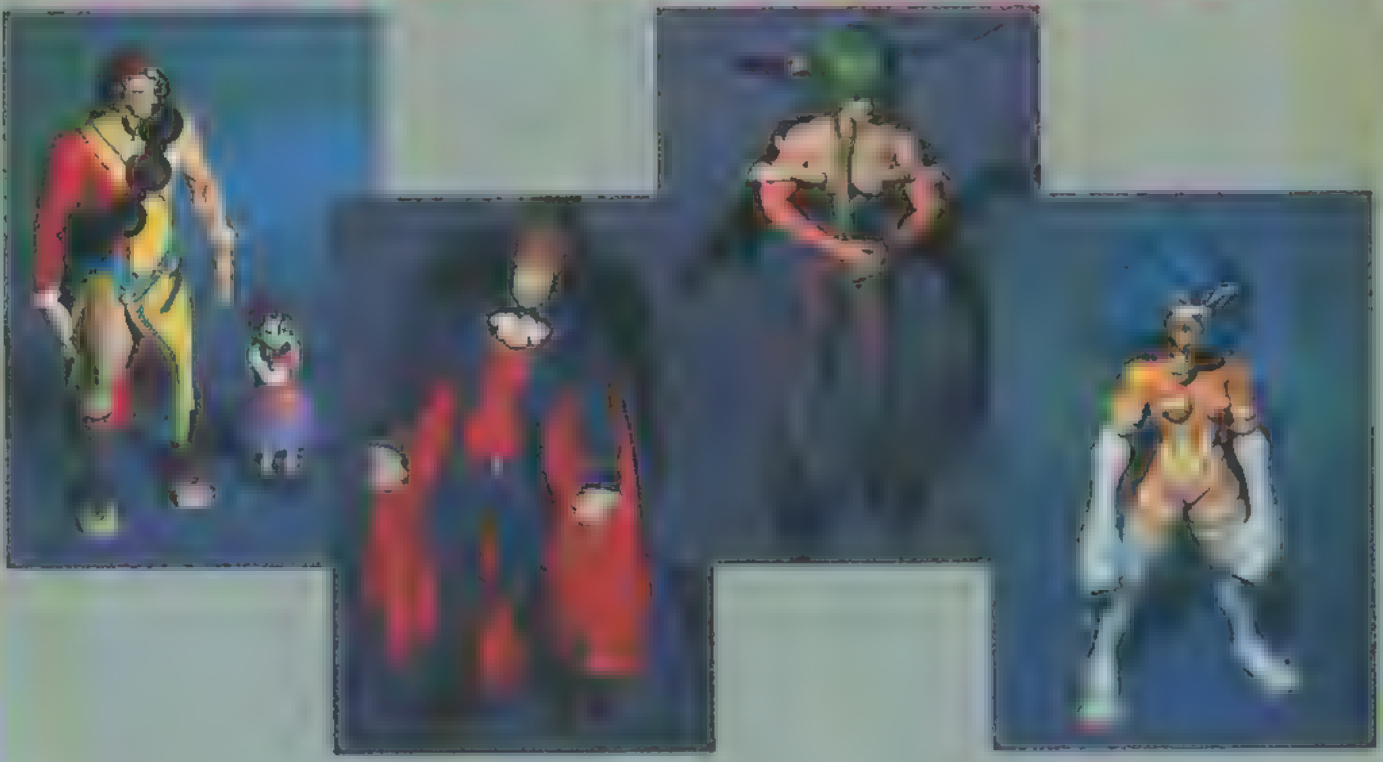
ヴァンパイア ハンター ピンズ

[illegible]

400円

「ヴァンパイア ハンター」のロゴをかたどったピンズ。デニム・ジャケットやカバンのワンポイントに。

[illegible]『ヴァンパイア ハンター』[illegible]

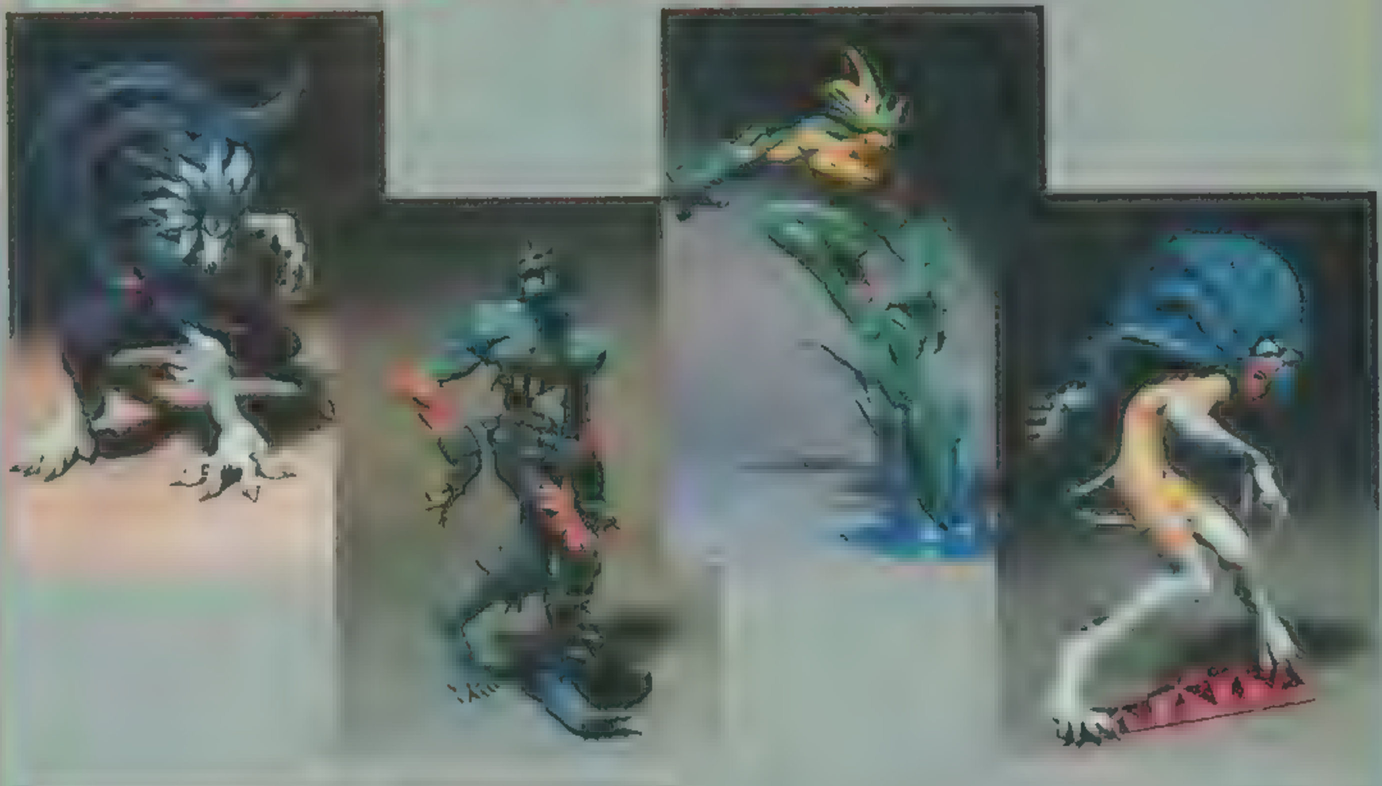


[illegible]

各9.800円

『ヴァンパイア ハンター』に登場する各キャラクターをモデルにしたソフト・ビニール製の人形。ドノヴァンの数珠に木が、デミトリのマントに布が使われているなど、素材のおもしろさが特徴。ドノヴァンにはアニタ人形も付属している。

ヴァンパイア ハンター ガレージキット（1/8スケール）

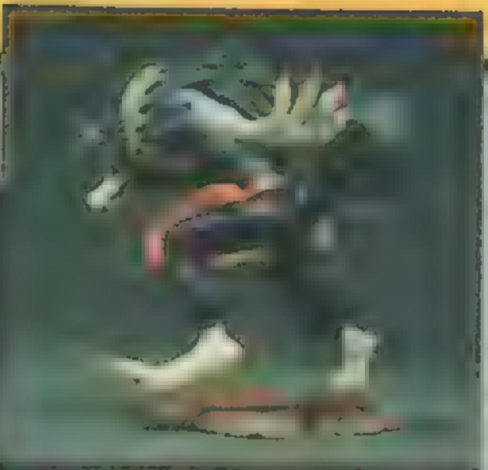


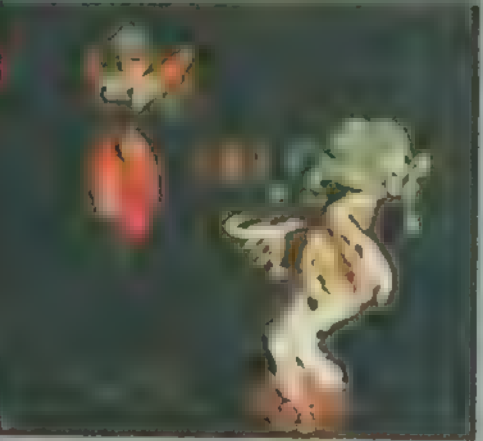
ボークス

各9.800円（ガロン、オルバス）
各7.800円（ザベル、モリガン、フェリシア）

1/8スケールのガレージキット。キャラクター商品の中では高額な部類に入るが、写真を見てもらえばわかるように、その作り込みは値段以上のものがある。思い入れをもって着色まで仕上げたい（写真は着色後のもの）。なお、上に掲載した4キャラ以外に、モリガンも発売中。

[illegible]

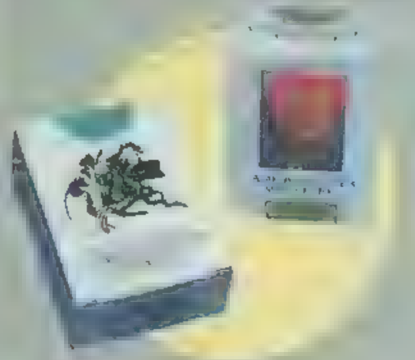




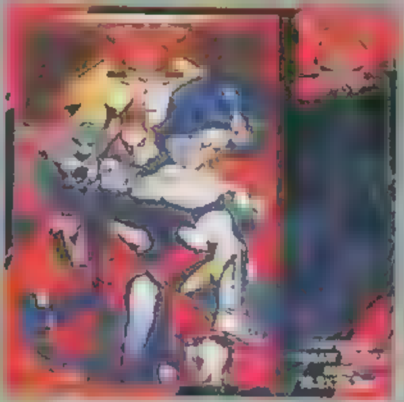
海洋堂

各1,800円

プラキャスト製。スケールは小さいが、細部までしっかり作り込まれているのが特徴。全国有名模型専門店で購入できる。ザベルとドノヴァンは近日発売予定。



ヴァンパイア ジグソーパズル
（108ピース）

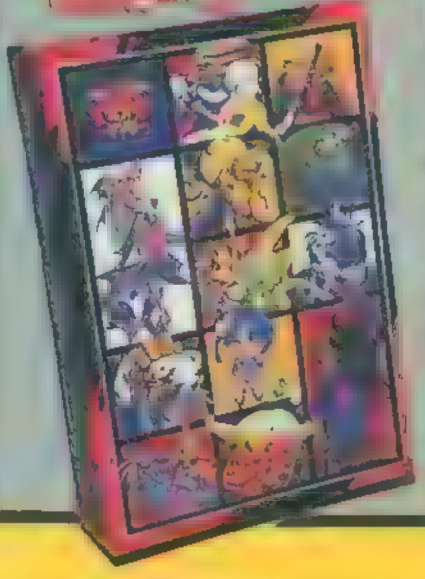


[illegible]

各1,000円

108ピースとジグソーパズルとしてはかなり小さめ。デミトリを中央に配置した「闇の貴公子」（写真）とモリガンが大きく描かれた「ダークストーカーズ」の2種類がある。

ヴァンパイア ジグソーパズル
（[illegible]ピース）

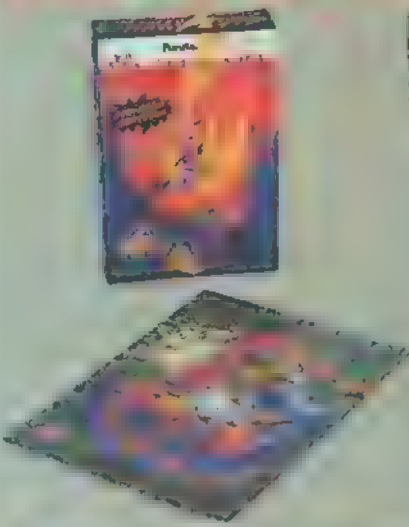


[illegible]

1,400円

『ヴァンパイア』に登場する12キャラクターが描かれた300ピースのジグソーパズル。タイトルは「闇の闘士たち」。このほかにも同社からは、1000ピースの大作「ザ ナイトウォリアーズ」が発売されている。そちらの価格は3,000円。

ヴァンパイア ハンター ジグソー

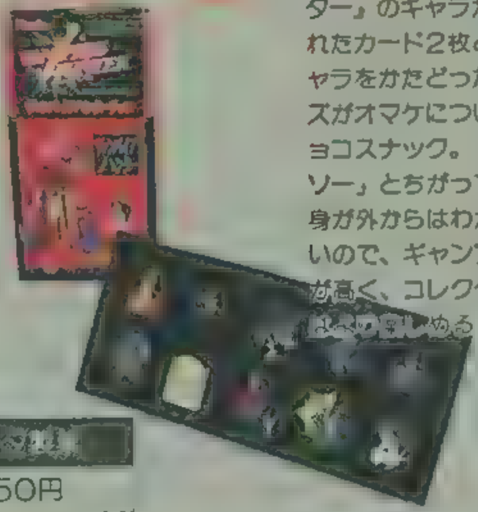


フルタ製菓

200円

チョコスナック菓子。オマケとして、58ピースの小さなジグソーパズルがついてくる。パズルの絵柄はぜんぶで4種類。箱の片隅に小さな穴があいていて、中に入っているパズルがどういうデザインなのか、確認できるようになっている。

[illegible]

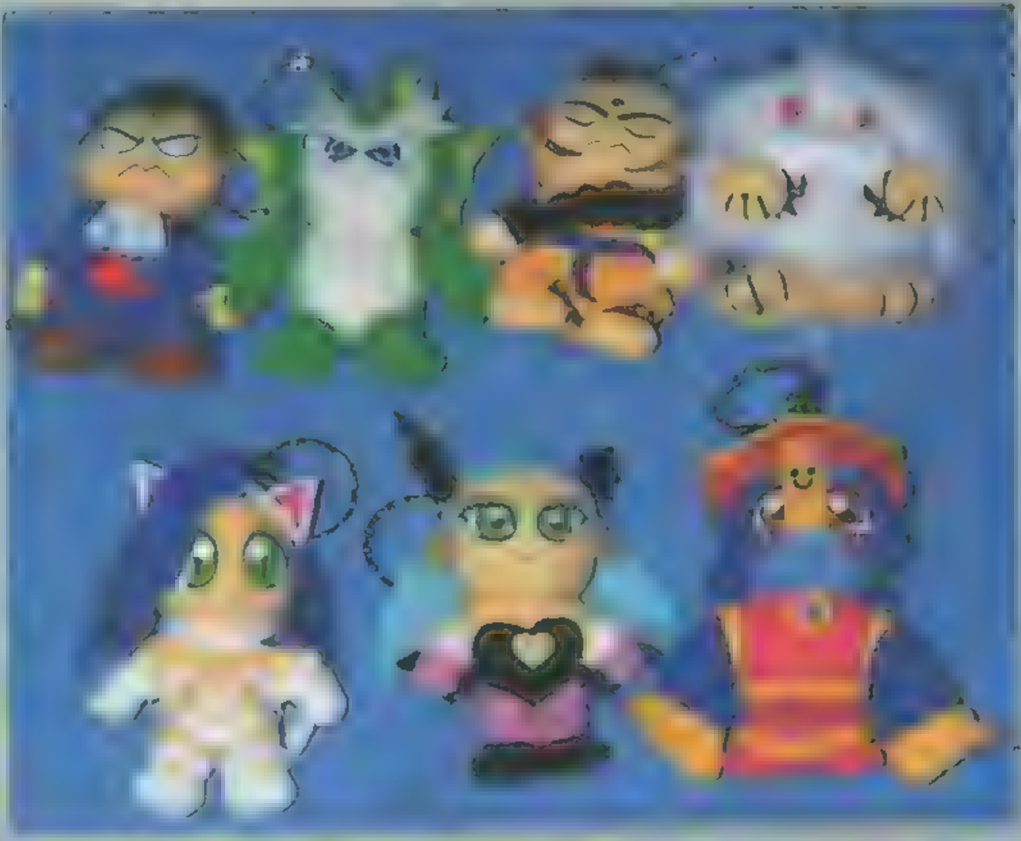


カバヤ食品

150円

『ヴァンパイア ハンター』のキャラが描かれたカード2枚と、キャラをかたどったピンズがオマケについたチョコスナック。「ジグソー」とちがって、中身が外からはわからないので、ギャンブル性が高く、コレクターにはより楽しめる（笑）。

ヴァンパイア ハンター [illegible]



[illegible]

非売品(景品用)

『ヴァンパイア ハンター』に登場する各キャラクターを、小さなぬいぐるみとしてキーホルダーに。ゲーム・センターのプライズマシン用の景品であるため、ほしければクレーン・ゲームなどをこまめにチェックし、自力で獲得するしかない。どれも適度なデフォルメが施されているが、なかでも筆者たちの間で評判になったのが、サスカッチ。モコモコしていて、たしかにかわいいのだ。

ヴァンパイア ハンター キーホルダー

カプコン

非売品(景品用)

これもプライズマシン用の景品。デフォルメがほどこされた『ハンター』の各キャラクターをかたどったキーホルダーで、人形本体の材質はソフトビニール製と思われる。彩色されているのが特徴だ。

ヴァンパイア＆ヴァンパイア ハンター ノート

カプコン

非売品(景品用)

あまり台数が多くないので知らない人もいるかもしれないが、プライズマシンの中には、景品として、こんなノートが入っているものもある。『ヴァンパイア』が2種類、『ヴァンパイア ハンター』が2種類の、計4種類。

CD & VIDEO

ヴァンパイア～ザ・ナイト ウォリアーズ アーケー[illegible]ゲームトラック

全44曲のBGMと効果音、ボイスが収録されたアルバム。Qサウンド・システムの迫力を自宅で楽しめる。

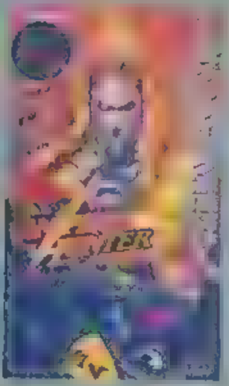
ソニーミュージック エンタテインメント
2,000円(税込)

ヴァンパイア ハンター アーケードゲームトラック

『ヴァンパイア ハンター』に使われている全66曲のBGMをCD2枚組で完全収録したファン必携のアルバム。

ソニーミュージック エンタテインメント
3,200円(税込)

ヴァンパイア [illegible]



開発スタッフによる新たなオープニング・デモやモリガンの徹底分析などを収録。同じ内容のLDもある。

ビデオ
ビクターエンタテインメント
5,800円(税込)

ヴァンパ[illegible]ハンター キャラク[illegible]ーズ・ファイル

全キャラの勝利グラフィックやエンディング、ゲーム中の動作など、映像面にポイントをあてたビデオCD。

ビクターエンタテインメント
3,900円(税込)

ヴァンパイア ハンタ[illegible]伝 ～宿命の旅人ドノヴァン～

ドノヴァンとアニタの過去をテーマにしたオリジナル・ドラマ。襲われていた少年を助けたドノヴァンは……。

ビクターエンタテインメント
2,800円(税込)

サイバーカセットコレクション 「ヴァンパイア ハンター」 ～ヴァンパイア ナイト ーお笑い[illegible]

ムービック
1,980円(税込)

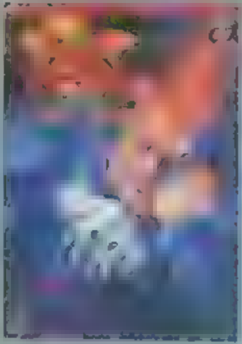
「ヴァンパイア ハンター」のキャラクターたちがくり広げるギャグドラマ集。ストーリー監修はカプコン。

アニメイトCDコレクション2 ヴァンパイア ハンター [illegible]

ムービック
3,500円(税込)

カセット・ブック「ヴァンパイア ハンター」の続編にあたるギャグドラマ集。32ページのブックレットつき。

[illegible]リアーズ



メディアワークス
1,980円(税込)

シスターローズやエリザベスなど、ゲームには登場しなかったキャラも出演するオリジナル・ドラマ。

ヴァンパイア ～ザ・ナイトウォーリアーズ

ビデオ
新声社
6,800円(税込)

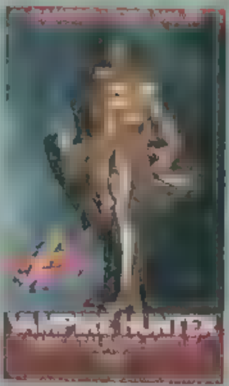
システム分析やキャラクター紹介、攻略、連続技などを紹介。ナレーションを声優の檜山修之が担当している。

ヴァンパイア ハンター ～ダークストーカーズリベンジ

ビデオ
新声社
4,800円 税込)

初心者から上級者まで幅広い層を対象とした攻略ビデオ。ナレーションを檜山修之と神宮司弥生が担当している。

ヴァンパイア ハンター ダークストーカーズ・バトル



ビデオ
新声社
5 800円(税込)

「全日本ヴァンパイア ハンター・チャンピオンシップ大会」の名勝負や決勝戦のもようを80分にわたってダイジェストで紹介。

『ヴァンパイア』シリーズ関連グッズ問い合わせ先一覧（アイウエオ順）

メーカー名	住所	TEL
[redacted]	〒571 大阪府門真市殿島町6-10	06-909-1220
㈱カプコン	〒540 大阪府大阪市中央区内平野町3-1-3	06-946-3099
㈱新声社	〒101 東京都千代田区内神田1-11-4	03-3293-9326
セントラルホビー㈱	〒111 東京都台東区浅草橋1-21-6 宝山ビル3F・4F	03-3862-6234
㈱ソニー・クリエイティブプロダクツ	〒150 東京都渋谷区恵比寿4-20-3	03-5424-8808
㈱ソニーミュージックエンタテインメント	〒162 東京都新宿区市谷本村町1-1	03-3266-5981
ビクターエンタテインメント㈱	〒150 東京都渋谷区神宮前4-26-18 原宿ピアザビル4F	03-3746-5502
フルタ製菓㈱	〒544 大阪府大阪市生野区林寺6-7-22	06-713-4147
㈱ボークス	〒617 京都府長岡京市開田1-18-27	075-955-5899
㈱ムービック	〒173 東京都板橋区弥生町77ー3 第一ビル3F	03-3972-1992
㈱メディアワークス	〒101 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館4F	03-5281-5203
㈱メディコムエンタープライズ	〒107 東京都港区南青山4-14-13	03-3470-0009

ヴァンパイア ハンター EX情報局

隠し勝利ポーズのすべて

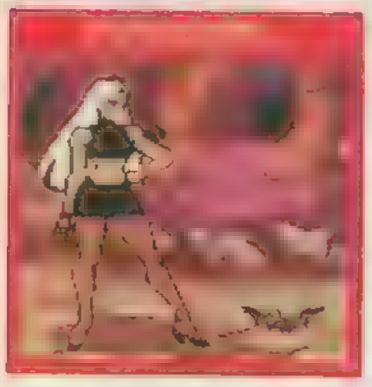
各キャラの勝利ポーズは2~5種類あり、それぞれがランダムで表示される。しかし、キャラによっては、隠しコマンドを入力するといった、ごくかぎられた条件下でしか見ることができない勝利ポーズもある。右の表がその一覧だ。

このほかにも、ドノヴァンが「体力を満タンにしたまま勝つ」、モリガンが「最終ラウンドで勝つ」ことで表示される勝利ポーズもあるぞ。

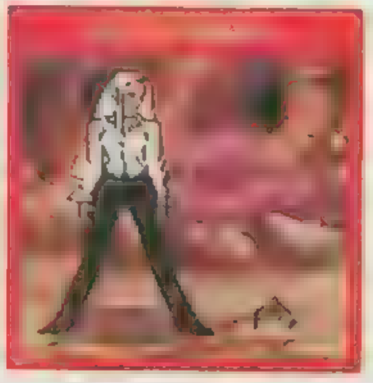
隠し勝利ポーズを見るための条件

使用キャラ	条件
ザベル	CPUパイロンをKOする
モリガン	Ⓟかⓚボタン3つを押しつづける
アナカリス	CPUパイロンをEX必殺技でKOする
ビシャモン	CPUパイロンに勝つ(時間切れ勝ちも可)
サスカッチ	⬆に入れながらⓚボタン3つを押しつづける

モリガン

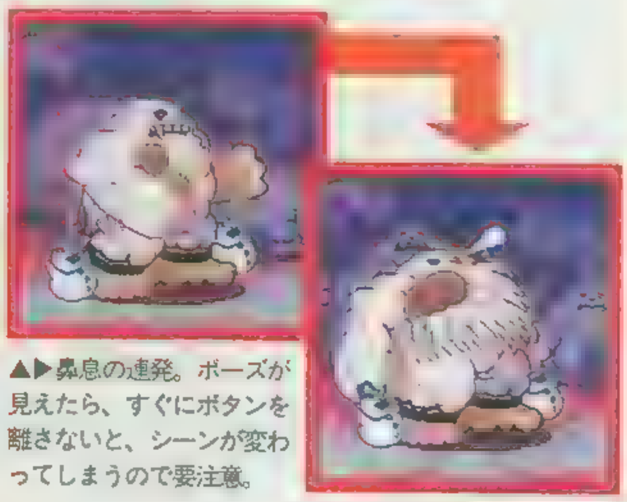


▲クルッと1回転してから変身。ⓅⓀボタンすべてを押しつづけたときもこのポーズをとるぞ。



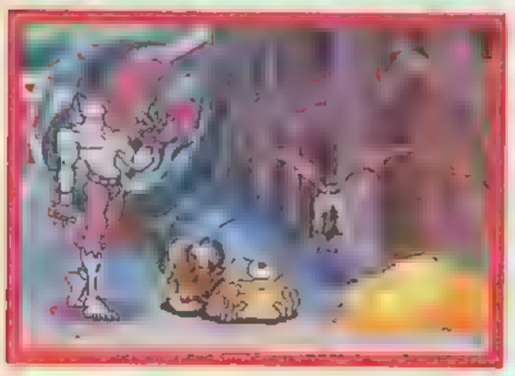
▲左写真と同じように変身。ストッキングの模様や髪飾りとなっていたコウモリが周囲を飛び交う。

サスカッチ



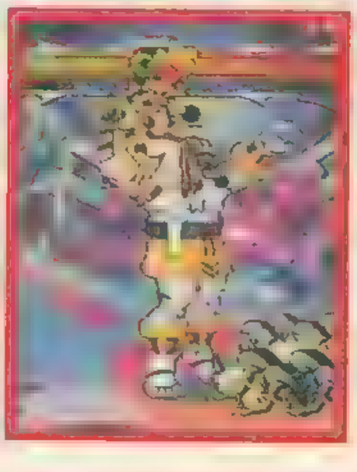
▲▶鼻息の連発。ポーズが見えたら、すぐにボタンを離さないと、シーンが変わってしまうので要注意。

ザベル



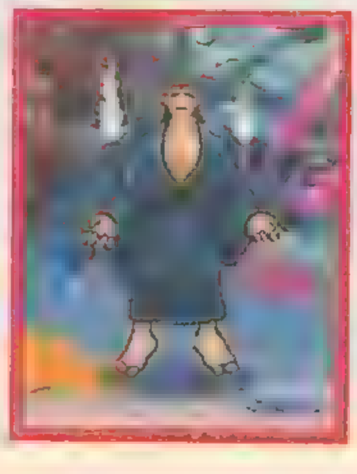
▲ザベルの顔が生前のものになり、悪魔がパイロンを連れ去る。おびえたル・マルタに注目。

アナカリス



◀一見、通常の勝ちポーズだが、アナカリスの肩の上に王妃が出現。

ビシャモン

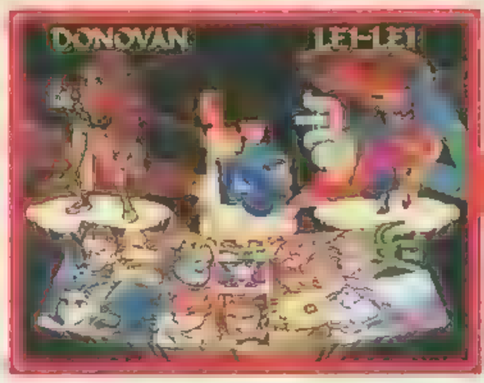


◀ヨロイ「般若」の呪いが解けて人間の姿にもどったあと、地面にうずくまる。

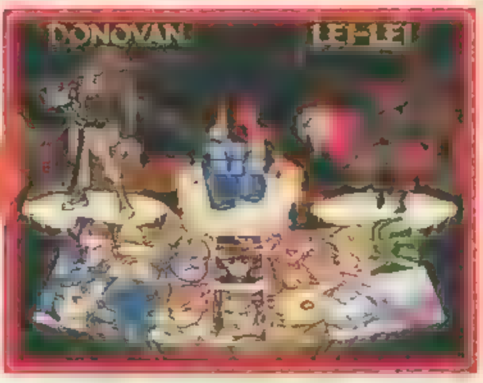
使用キャラの配色がダークカラーに!?

使用キャラを選ぶとき、またはそのあとでオートガードの有無を選ぶときに（進行スピードを選ぶときはダメ）、弱Ⓟと中Ⓚボタンを1秒間以上押しつづけると、そのキャラの配色が黒を基調とした「ダークカラー」になる。

このカラーは「OPTION」の隠しメニュー「APPENDIX」で、CPUキャラの色を「RANDOM」にしたときも、8分の1の確率で見ることができるぞ。



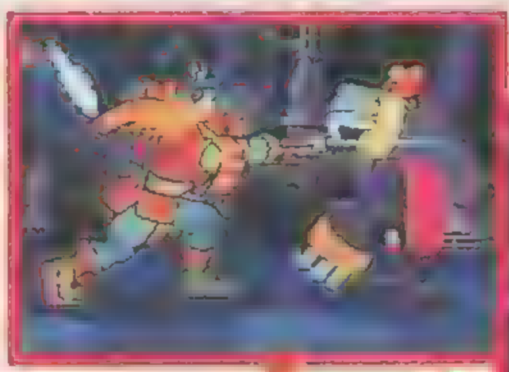
▲おなじみのキャラ選択画面。ここで弱Ⓟと中Ⓚを同時（多少のズレは許される）に押しつづけて使用キャラを選ぶと……

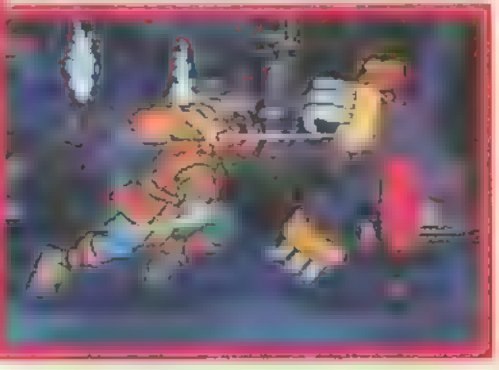


▲配色がダークカラーに変化する。関係ないボタンを押していると、この秘技は使用できないので気をつけよう。

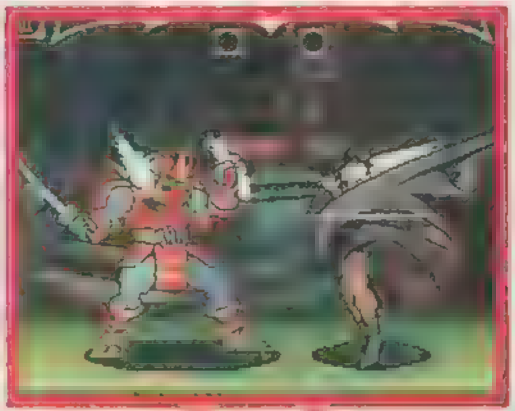
[illegible]

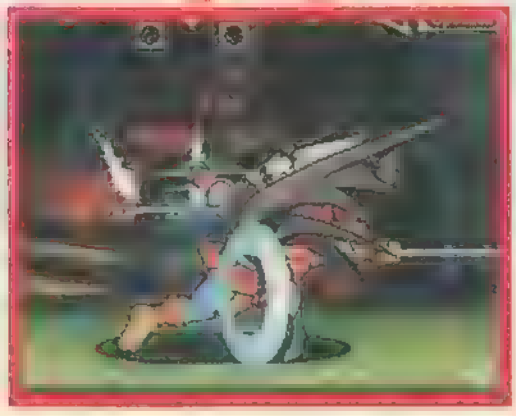
ビシャモンの辻疾風と返し刃は撥ね刃がヒットしたときだけ使用可能とされているが、撥ね刃がガードされたときも、これらの必殺技が使えるのだ。その方法は、投げた刃が相手に当たった（ガードされた）瞬間に辻疾風や返し刃のコマンドを入力するだけ。ただし、相手がガードキャンセルしたときや、アーケード版の初期バージョンでは、この秘技が使えないぞ。


◀このときにコマンドを入力すると ……

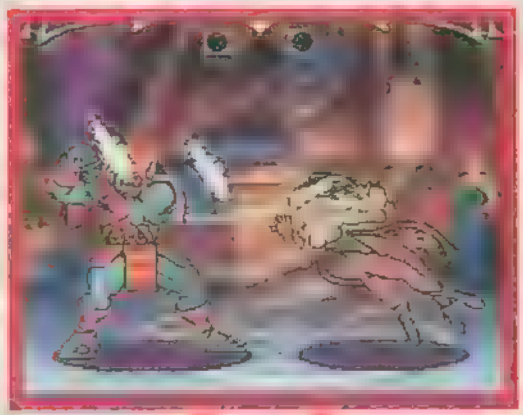

▼撥ね刃をガードされたのに辻疾風が発動。

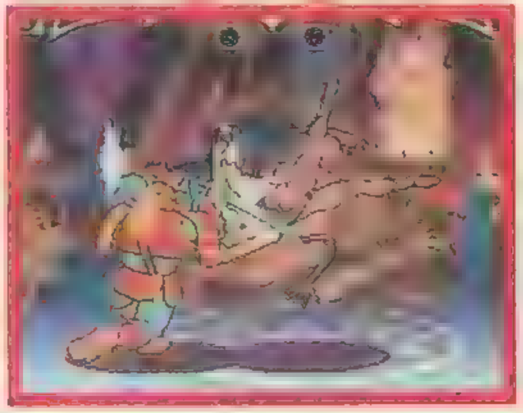
辻疾風を使った場合


◀相手に向かって突進。成功させるコツは、✚ボタンを回転させながらⓅボタンを連打することだ。


◀しかし、その大半が強制ガードによって防がれてしまう。ヘタすれば、ガードキャンセルで反撃されることも。

返し刃を使った場合


◀通常どおり、相手を手前に引き寄せることができる。⬅に入れながらⓅボタンを連打すれば成功しやすいぞ。


◀そして、鬼炎斬などで大ダメージ。リスクが小さく、コマンドも簡単なので、総合性能は辻疾風よりも高い。

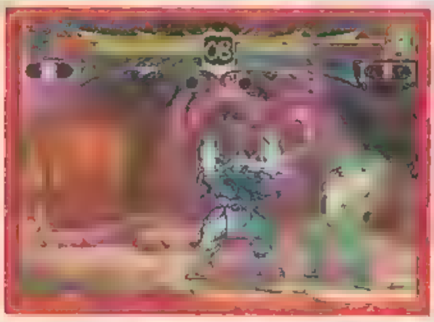
[illegible]

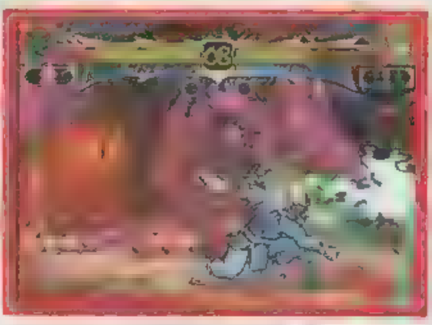
これは、シーレイジを使用していると画面がスクロールしないことを利用した秘技だ。まず、写真の状況でオルバスがシーレイジを使ったら、直後にもう一方のキャラがしゃがみ強キックなどでオルバスをダウンさせて、ES追いうち攻撃をキメてみよう。すると、画面のスクロールが再開されると同時に、追いうち攻撃を食らっているオルバスが後方にスライドして、それ以降の追いうち攻撃をかわしてしまうのだ。しかも、追いうちをしているキャラは、相手がいなくなっても攻撃しつづける。その後の行動は、使用キャラによって以下のように変化するぞ。

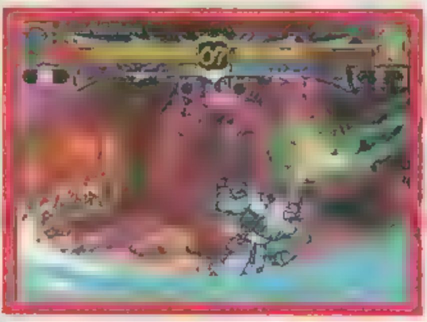
●デミトリ、ビシャモン……攻撃動作を半永久的にくり返す。食らい判定が残っているので、相手が攻撃すればダメージを受けたあと復帰。

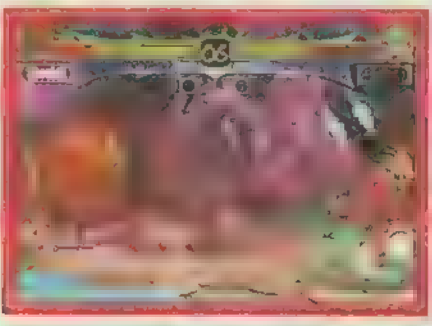
●ガロン……攻撃後、着地する直前で空中停止する。デミトリやビシャモンの場合とちがい、食らい判定がなくなってしまうが、ウォータージェイルだけはヒットするぞ。

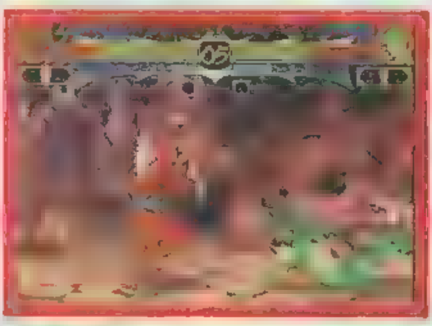
●そのほかのキャラ……攻撃のモーションさえ終われば、なにごともなかったかのように復帰する。

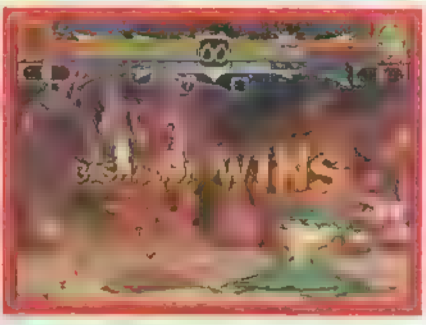

▲画面が後方にスクロールする場所で、オルバスを写真の位置に立たせる。


▲シーレイジを使ったら、すぐに相手の攻撃を食らってダウンしよう。


▲オルバスがダウンしたときにシーレイジの波が出現していれば成功だ。

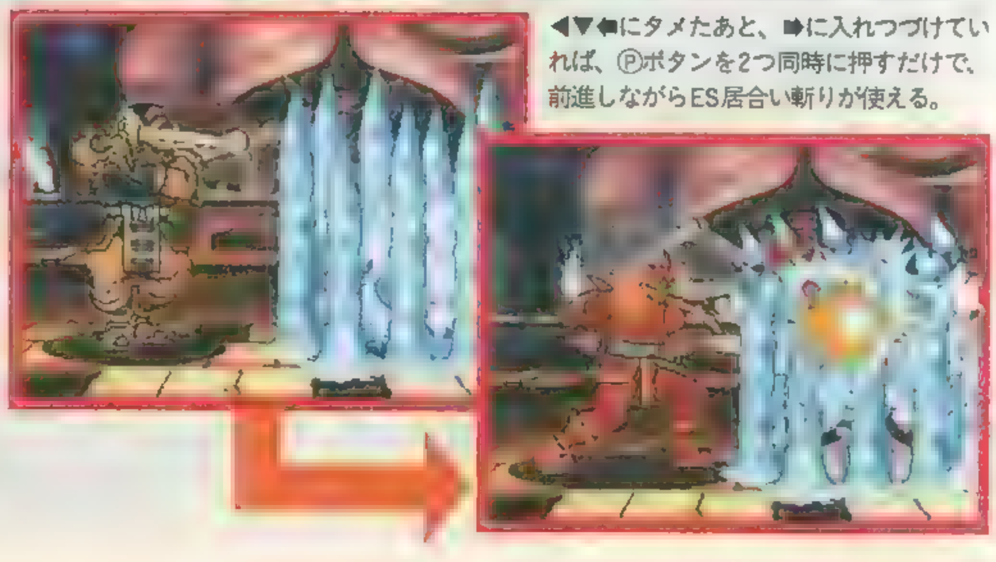

▲そして、ES追いうち攻撃。シーレイジの波が画面から消え去ると……


▲画面のスクロールに合わせて、オルバスだけが後方へスライドしてしまう。


▲残された相手は、それにかまわず追いうち攻撃の動作をつづけるのだ。

前進しながらES居合い斬りを使う

⇐タメ⇒のコマンドは✚ボタンを⇒に入れたら、すぐにボタンを押さないといけないが、ES居合い斬り（上段、下段ともに）だけは例外。⇒を入れつづけているかぎり、関係ないボタンを押したり、ダメージを受けても、コマンドが無効にならないのだ。そして、Ⓟボタン2つを同時押しすれば、いつでもES居合い斬りを使うことができる。この原理を応用すれば、1回の⇐タメで、居合い斬り→ES居合い斬りの連係も可能だ。


◀▼⇐にタメたあと、⇒に入れつづけていれば、Ⓟボタンを2つ同時に押すだけで、前進しながらES居合い斬りが使える。

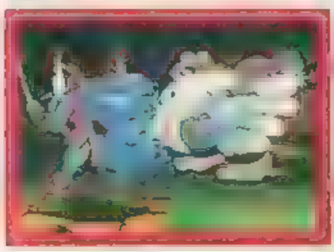
[illegible]

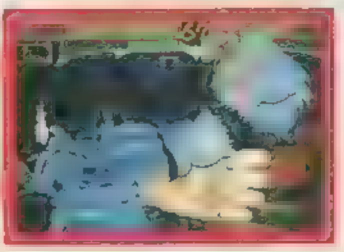
アーケード版
サターン版

ビシャモンの辻疾風と鬼首捻り（近距離）は、ヒット効果が「まっぷたつダウン」となっているが、相手がドノヴァンだと「ただのダウン」に変わってしまう。その結果、ドノヴァンに対してのみ追いうち攻撃が使用できるという現象が発生するのだ。どちらもギリギリながらヒットさせることができるぞ。

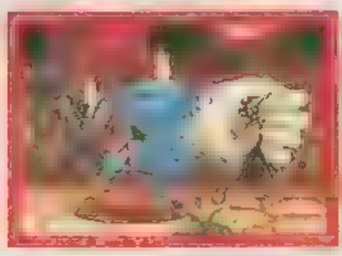
ドノヴァンだけまっぷたつにされない理由は、外見が人間に似ているため（正確には人間と魔族とのハーフ）、彼の身体を分断すると、倫理規制の対象になるから……だと思われる。とくに海外では、この規制がキビシイのだ。

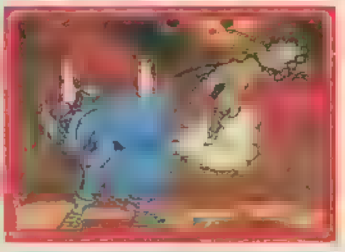
通常は……


▲近距離からの鬼首捻りで相手をつかんだところ。


▲攻撃終了後、相手はまっぷたつになったあとダウンする。

相手がドノヴァンだと……


▲左の写真と同じように、近距離からの鬼首捻りをキメる。

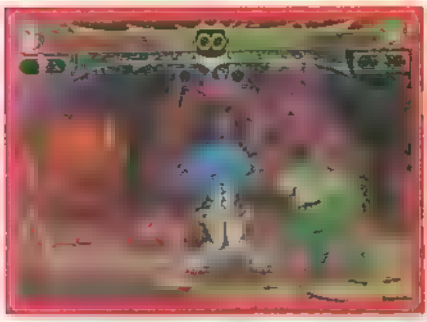

▲しかし、ドノヴァンだけは絶対に身体が分断されないのだ。

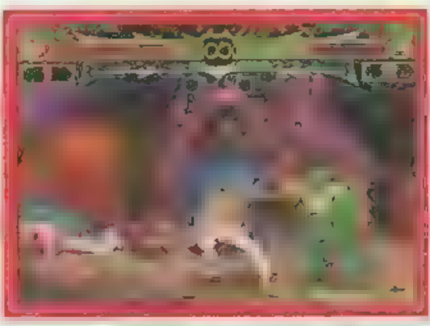
プリーズヘルプミーで42ヒット!?

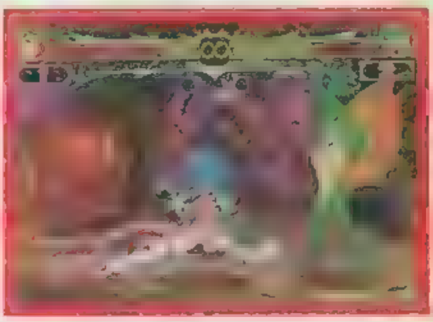
アーケード版
サターン版

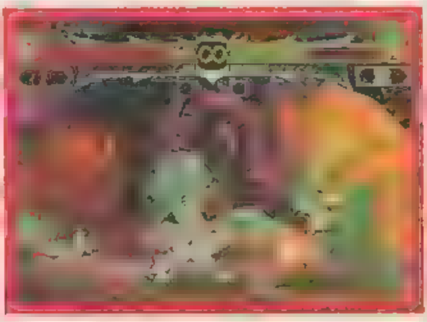
フェリシアを使い、スペシャルゲージのストックを2つ以上タメたら、画面端の相手（誰でもいい）に密着する。そして、プリーズヘルプミーを使った瞬間に相手の弱攻撃を食らうのだ。こうすると、プリーズヘルプミーの「袋だたき能力」がなくなってしまうが（地面を走る猫が相手にヒットしても、袋だたきが行なわれない）、フェリシアは従来よりも早いタイミングで行動可能となる。

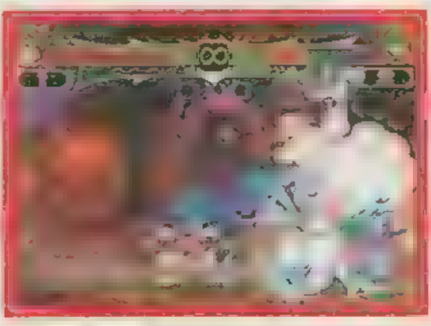
そこで、「袋だたき能力」をなくしたプリーズヘルプミーが相手にヒットする前に、再度プリーズヘルプミーのコマンドを入力してみよう。すると、最初のプリーズヘルプミーの「袋だたき能力」が復活するのだ。しかも、そのヒット数は従来の34ヒットを上回る42ヒットになり（ダメージも増える）、攻撃が終わったあとでナゾの砂煙が出現するぞ。

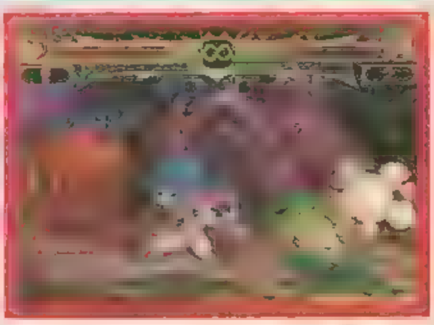

▲画面端近くにいる相手のそばで、プリーズヘルプミーを使用する。


▲その直後（同時でもいい）に相手から弱攻撃を仕掛けてもらうのだ。


▲そして、攻撃能力のなくなったプリーズヘルプミーがヒットする前に……


▲再度プリーズヘルプミーのコマンドを入力する。タイミングはシビアだぞ。

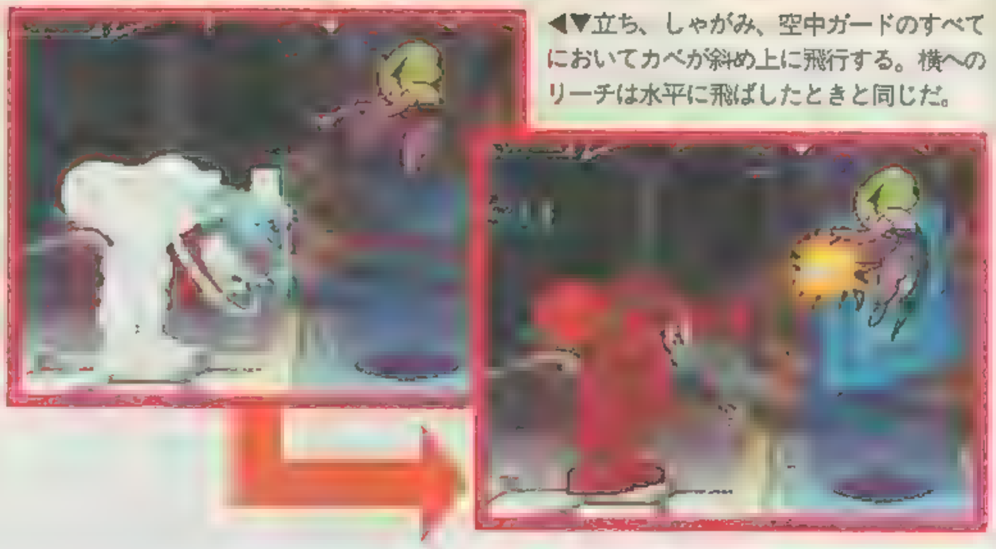

▲これに成功すれば、プリーズヘルプミーの「袋だたき能力」が復活するのだ。


▲しかも、ヒット数が8ヒット増える。画面端にはナゾの砂煙が……。

リフレクトウォールが斜め上に飛ぶ!?

アーケード版
サターン版

ジェノサイドバルカン（ES版も含む）を1回でも相手にヒットさせると、そのラウンドが終わるまでの間、リフレクトウォールのカベが水平ではなく斜め上に向かって飛ぶ。攻撃判定の位置も、見た目どおりに変化するぞ。ただし、リフレクトウォールが相手にヒットすると、飛行軌道が水平に切り替わるため、間合いが近い場合はこの現象に気づきにくい。遠距離からの飛び道具をガードキャンセルするといいだろう。



◀▼立ち、しゃがみ、空中ガードのすべてにおいてカベが斜め上に飛行する。横へのリーチは水平に飛ばしたときと同じだ。

追いうち攻撃を3回連続でキメる!!

アーケード版
サターン版

レイレイ、ビシャモン、パイロンは追いうち攻撃のフォロースルーが短いので、ガロンやアナカリスに対して追いうち攻撃をキメたあと、相手が移動起き上がりをしたときにかぎり、2度目の追いうち攻撃をヒットさせることができる。ところが、フォボスにいたっては、特定の状況下でのみ3回連続で追いうち攻撃をキメることが可能なのだ。

まず、しゃがみ弱パンチ、しゃがみ中パンチ、遠距離立ち弱キック、近&遠距離立ち強キックのいずれかを空中の相手にヒットさせたあと（ジェノサイドバルカンでの相打ち時でも可）、一瞬だけ待ってから追いうち攻撃を使用してみよう。攻撃判定が消える直前にヒットすると、フォボスは後方へ跳ね返らず、そのまま地面に着地してしまうのだ。これに成功したとき、すぐさま追いうち攻撃を再使用すれば、どんな相手に対しても追いうち攻撃を2回連続でキメることができる。しかも、移動起き上がりに中に食らい判定のあるキャラが画面端に向かって移動すれば、3回目の追いうち攻撃がキマるってワケ。難易度は高いが、練習しておいてソンはないぞ。

▲本文で紹介している基本技を、空中の相手にヒットさせたら……

▲相手が地面に落下するタイミングに合わせて、追いうち攻撃をキメる。

▲タイミングが合っていれば、攻撃した直後に着地してしまうのだ。

▲そして、すぐに追いうち攻撃を使うと、どんな相手に対してもヒットするぞ。

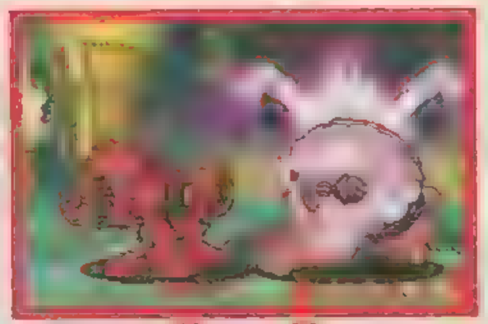
▲さらに、相手が画面端に向かって移動起き上がりをすれば……

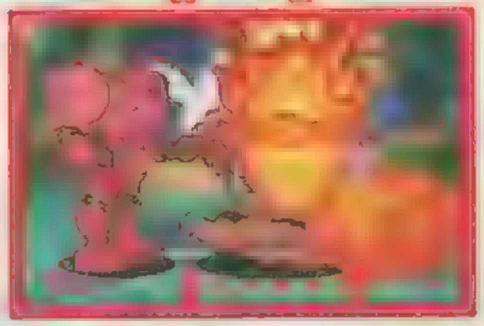
▲少々強引ながらも、3発目の追いうち攻撃がヒットするのだ。

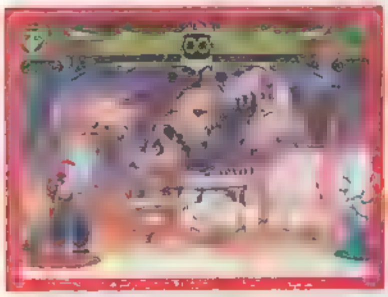
ガードできない暗器砲を撃てるぞ!!

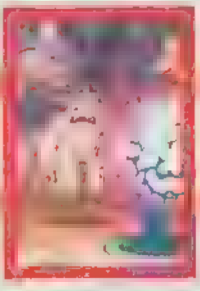
アーケード版
サターン版

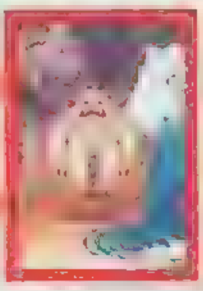
レイレイVSパイロン戦で、互いが画面端にいるときに中・暗器砲を撃ってみよう。それをパイロンが立ちガードしようとすると、当たる直前に「暗器が画面外に消えた」とプログラム上で判断されて、パイロンのガードポーズを勝手に解いてしまう。そのため、暗器をガードすることができなくなるのだ。また、マイトランチャーを相手の背後で爆発するように撃ったときもガード不能となる。ただし、ここでフォボスが何かしらの攻撃を行なっていると、ガード不能の効果が消えてしまうぞ。


◀相手の起き上がりなどにマイトランチャーを発射。


◀このような位置関係で爆発させればガード不能になるぞ。


▲画面端から中・暗器砲を撃ち、パイロンに立ちガードさせる。

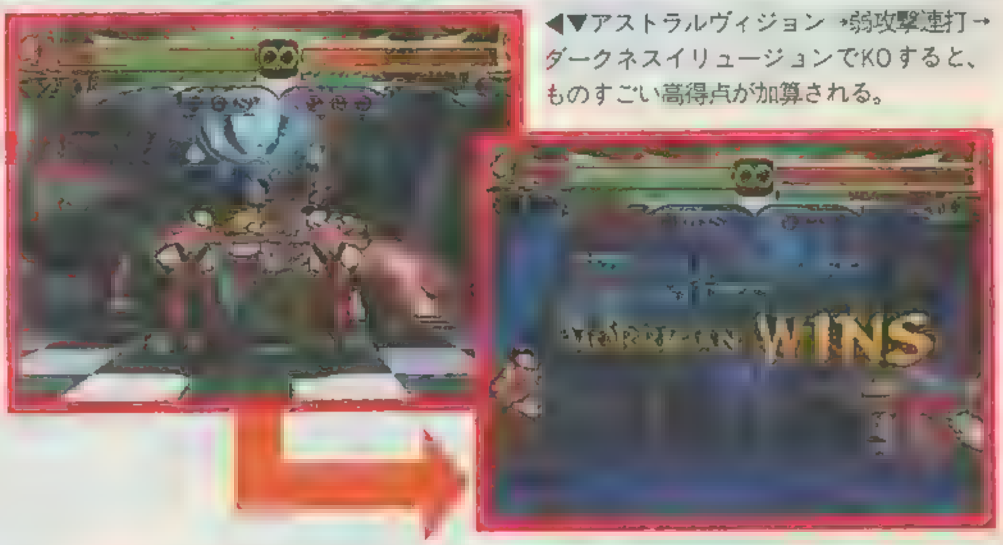

▲弾が画面内にあるのに……


▲ガードポーズが解けてしまう。

アストラルヴィジョンで稼がせる

アーケード版
サターン版

アストラルヴィジョンの分身がからんだ連続技の得点（コンボボーナス）は、通常のコンボボーナスよりもはるかに高くなる。たとえば、弱×2の連続技は通常だと200点なのに、アストラルヴィジョン使用中（本体と分身で1ヒットずつ）だと2100点も入るのだ。同様に、中×2は700点が2500点に、強×2は1500点が3000点になる。必殺技は基本的に変化しないが、2ヒット時だけは2200点が200点になってしまうので注意。


◀▼アストラルヴィジョン→弱攻撃連打→ダークネスイリュージョンでKOすると、ものすごい高得点が加算される。

ガードキャンセルで点かせぎ

アーケード版
サターン版

通常、対CPU戦でガードキャンセルに成功すると、「GUARD REVERSAL」という文字が表示されて1000点加算される。しかし、ドノヴァン、ガロン、モリガン、フェリシア、ビシャモン、サスカッチ、フォボスの7キャラは、さらに「REVERSAL」と表示され、1000+1000=2000点かプラスされるのだ。

▲文中のキャラがガードキャンセルすると、ガードリバーサル・ボーナスが入ったあと

▲さらに、リバーサル・ボーナスも加算される。つまり、2倍トクするわけだ。

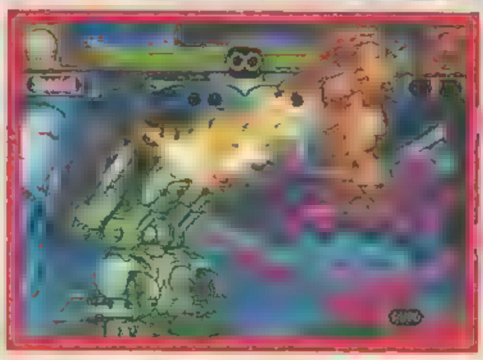
[illegible]

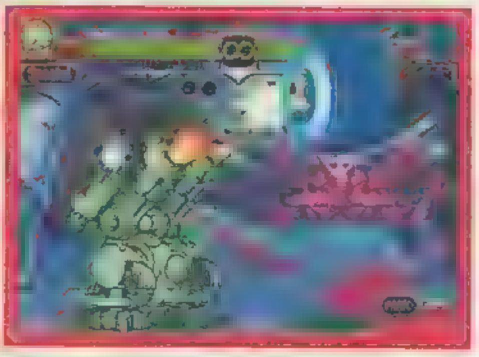
アーケード版
サターン版

フォボスのコンフュージョナーを食らって宙に浮かされても、あきらめてはいけない。キャラによっては弱キック連打で対抗できるし、アナカリスやサスカッチなら強キックでフォボスの攻撃を回避&反撃することもできる。

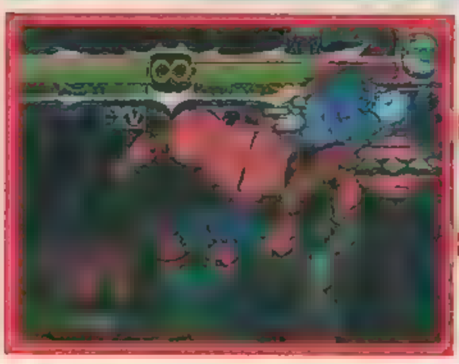
さらに、オートガード・モードを選んだキャラや、グレートゲルデンハイム使用時（博士がとりついている状態）のビクトルには、写真のような対処法があるのだ。

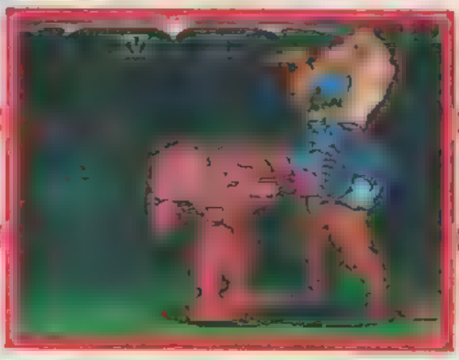
オートガード・モード選択時

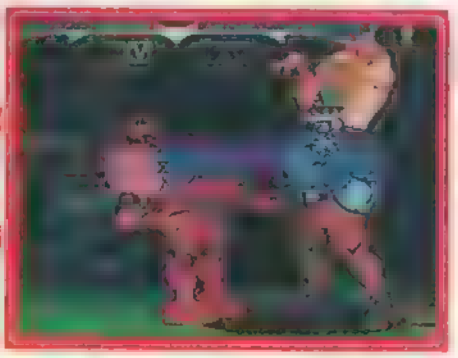

▲本来、宙に浮かんでいるときはガード不能となっているはずだが……


▲ファイナルガーディアンなどの「空中ガード可能な攻撃」ならオートガードで防げる。

グレートゲルデンハイム使用時


▲博士がとりついているときにコンフュージョナーを食らってしまった場合、


▲相手の追撃を食らい、地面に落下したところでⓅボタンを連打してみよう。


▲まだ頭上に重力制御球が残っているが、相手を強引につかんで反撃できるのだ。

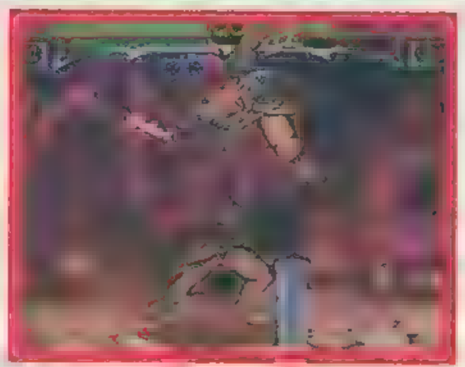
ドノヴァンのダッシュ攻撃のナゾ

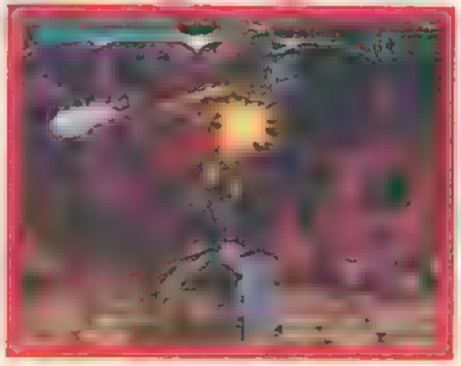
アーケード版
サターン版

ドノヴァンのダッシュ攻撃（前後ともに）は、仕掛ける間合いや魔剣・ダイレクの有無（キルシュレッドで剣を地面に刺しているか否か）によって、その性能が大きく変化することがある。それを下の表にまとめてみた。表内にある「キャンセル可能」とは、必殺技でキャンセルできるという意味。ダッシュ基本技が必殺技キャンセルできるのはドノヴァンだけなので、有効に活用したい。ちなみに、ドノヴァンは他キャラでは不可能な、弱攻撃（立ち弱キック）連打→必殺技のキャンセルも可能になっているぞ。

■通常攻撃とダッシュ攻撃のちがい

ダッシュ攻撃の種類	近距離	遠距離
立ちパンチ　（剣あり）	性能が剣なし時のものに。 中Ⓟがキャンセル可能	変化なし
しゃがみパンチ(剣あり)	上と同じ	
立ちパンチ　（剣なし）	変化なし	性能が剣あり時のものに
しゃがみパンチ(剣なし)	変化なし	
立ちキック	中Ⓚがキャンセル可能	弱Ⓚ、中Ⓚがキャンセル可能
しゃがみキック	中Ⓚがキャンセル可能	


◀技のモーションは剣なし・立ち状態での攻撃と変わりないが……

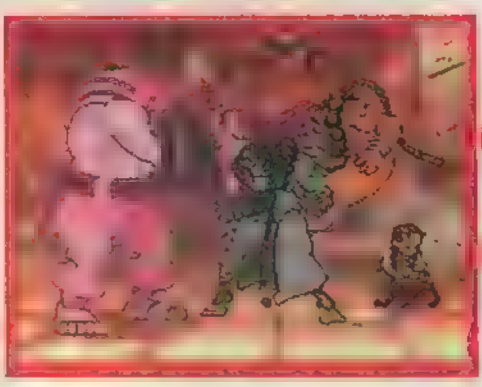

◀性能は剣あり時と同じなので、こういった不自然な光景も。

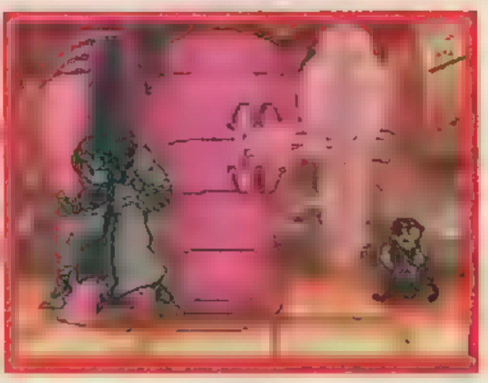
ドノヴァンが2人に!?

アーケード版
サターン版

チェンジイモータルの変身中に相手の攻撃を食らうと、ドノヴァンは変身時のポーズを残したままやられポーズをとる。

そのなかでも、見た目が一番おもしろいのは、ESミイラドロップを食らったとき。実戦でも狙う価値のある反撃方法なので、アナカリス側のスペシャルストックに余裕があるときは、ぜひとも試してほしい。


▲チェンジイモータルをガードしたら、すぐにESミイラドロップを仕掛ける。


▲すると、こんな光景が――。灰のように燃え尽きるドノヴァンであった（?）。

ドノヴァンの声変わり!?

アーケード版
サターン版

このコーナーにおいて、唯一サターン版でしかできない秘技。やりかたはいたって単純、しゃがみ強パンチかしゃがみ強キックを出ぎわキャンセルして、ブレスオブデスを仕掛けるだけ（たとえば←↙↓＋強Ⓟ＋↘→＋Ⓚボタンとすばやく入力すればOK)。こうすると、本来なら「ふっ！」と言うべきところが、出ぎわキャンセルした基本技の声が優先されて「はぁぁ〜っ！」と叫ぶのだ。これといった意味のない秘技だが、精神集中しているドノヴァンがおたけびをあげるサマは一見（一聴？）の価値ありだ。

余談になるが、アーケード版はドノヴァンのしゃがみ強パンチを使ったときのボイスに“地形効果”があり、1P側だと「はぁぁ〜っ！」、2P側だと「ふっ！」と叫ぶようになっているが、サターン版ではどちら側のボイスも「はぁぁ〜っ！」に統一されている。

ザベルにはよく効く技!?

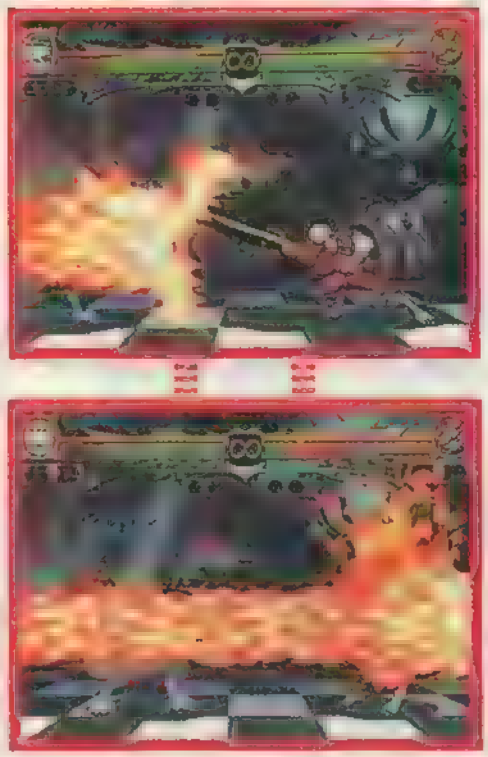
アーケード版
サターン版

ガロンのドラゴンキャノンとフォボスのファイナルガーディアンのヒット回数はどちらも3回までとなっているが、相手がザベルのときだけは、攻撃判定が存在しているかぎり、ヒットしつづけるという現象が起こるのだ。

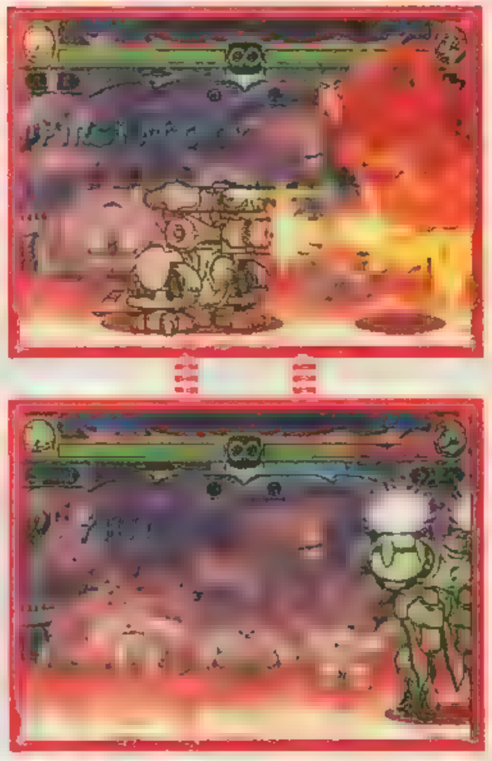
ただし、ドラゴンキャノンをふつうに当ててもヒット回数は増えないので（3回どまり）、ザベルが→＋強パンチなどで伸ばした手足の先端からヒットさせるといった工夫が必要だ。

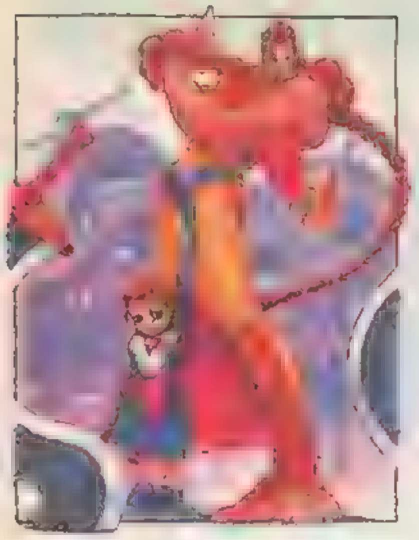
ファイナルガーディアンは、ドラゴンキャノンよりも手軽にヒット回数を増やせる。しかも、ヒットさせる位置によっては、落下したザベルに再度ファイナルガーディアンをキメることができるため、それをくり返すだけで、KOするまで相手に着地も回避もさせない永久コンボが成立するぞ。

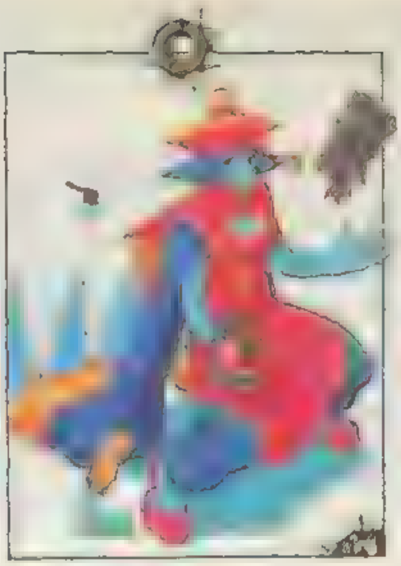
ドラゴンキャノン

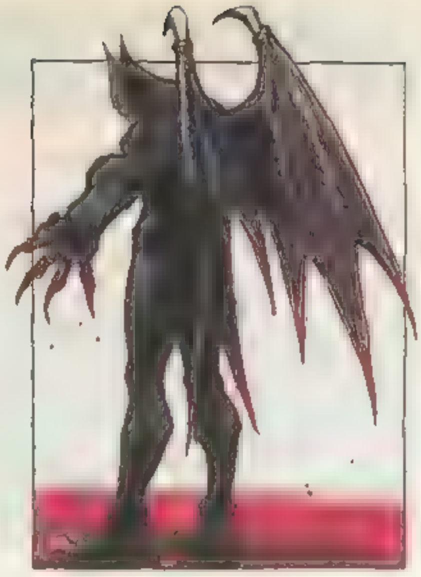

▲相手の助けを必要とするが、とりあえずヒット回数を1〜2回増やすことができる。

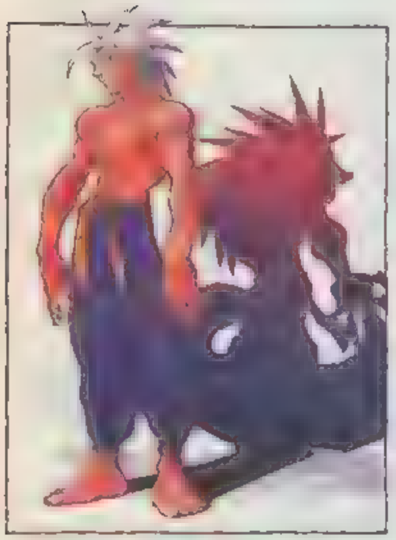
ファイナルガーディアン

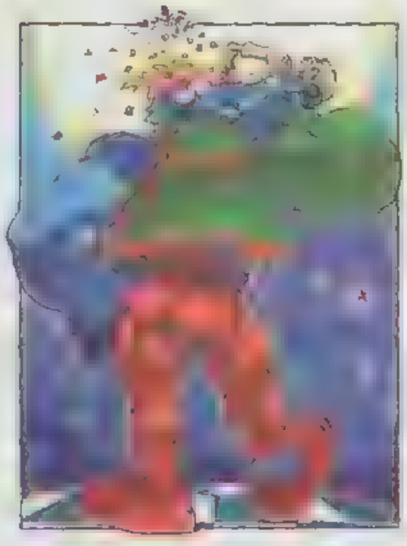

▲相手が空中にいれば、1回仕掛けるだけでかなりのダメージを与えられるのだ。

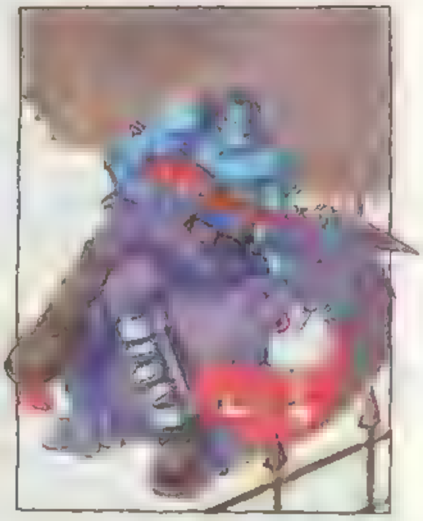


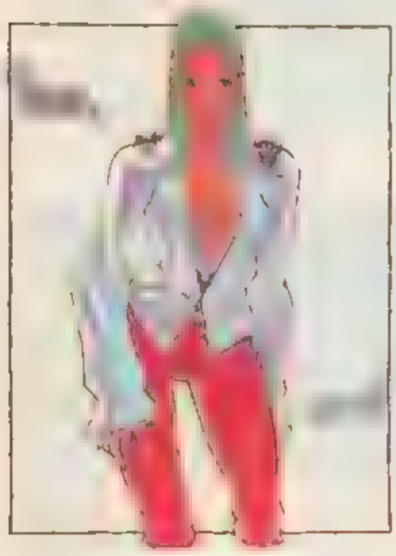


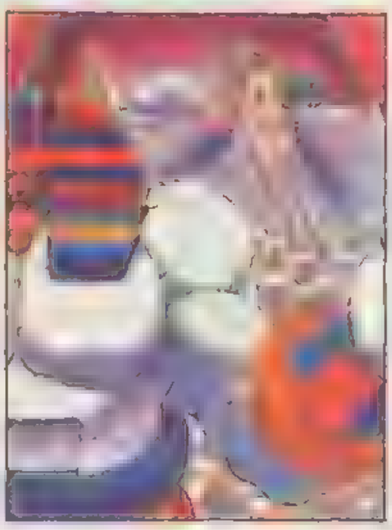


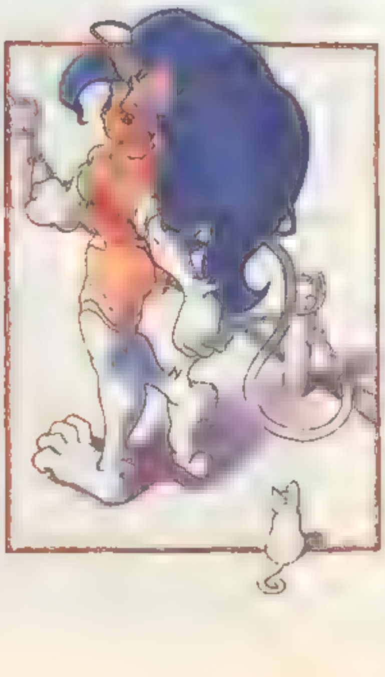






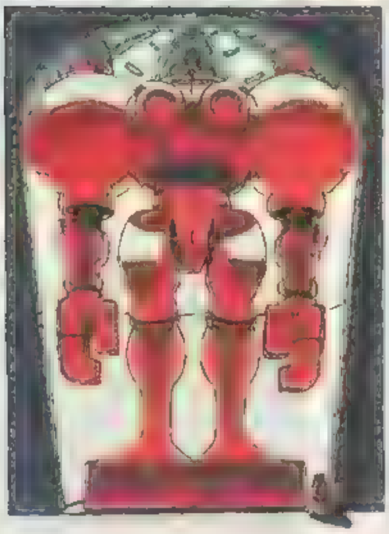


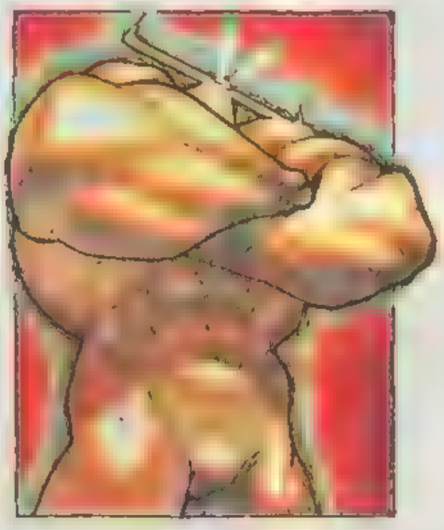




§ 4

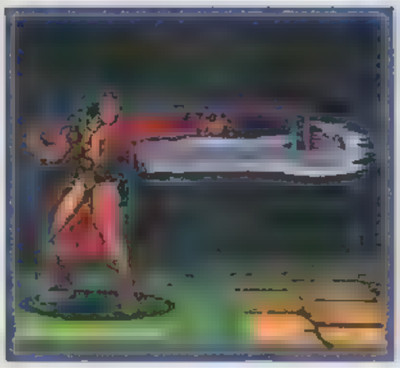
DARKSTALKERS PERFECT DATA

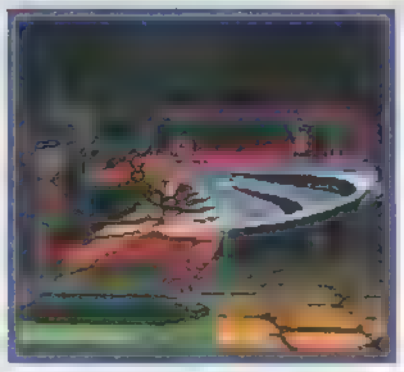


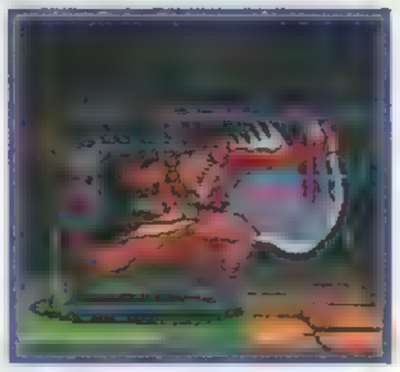


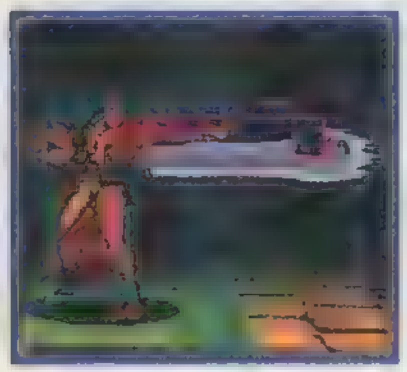
DONOVAN

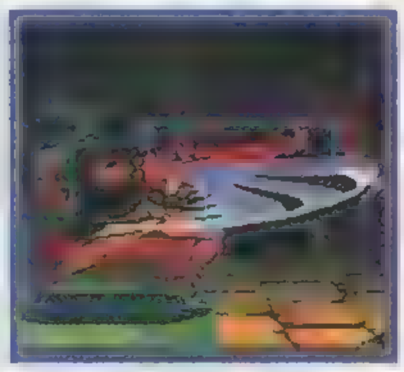
基本技&特殊移動・当たり判定

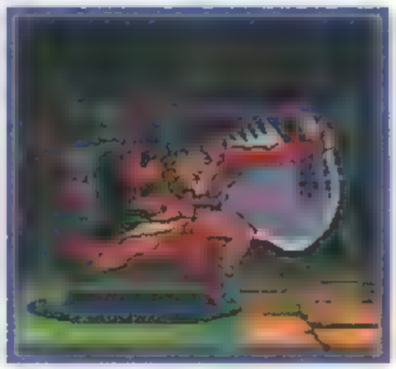


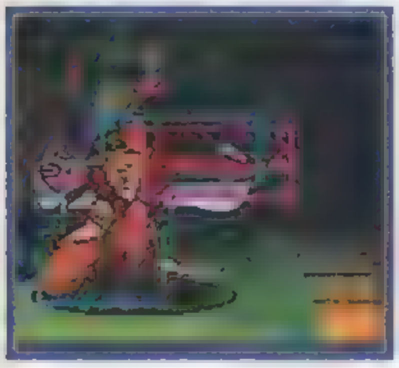


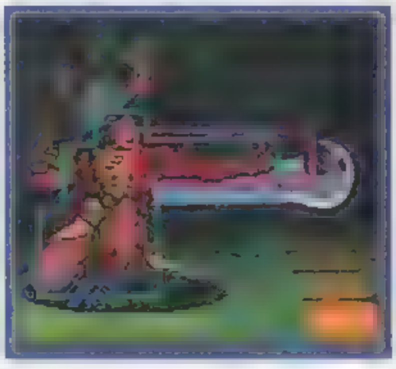


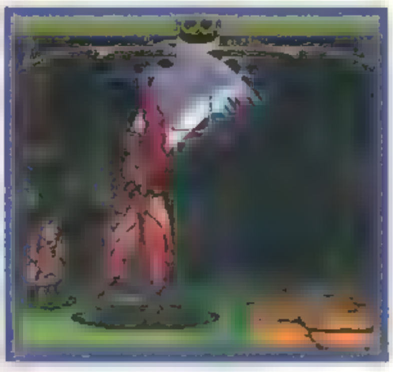


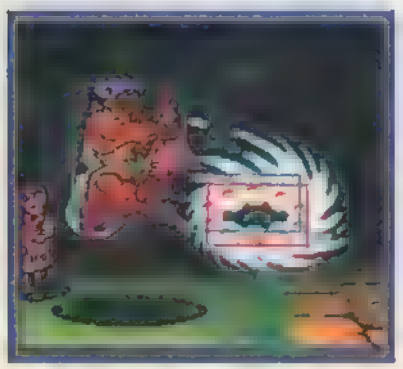


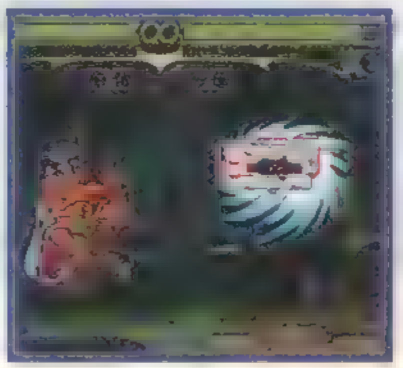


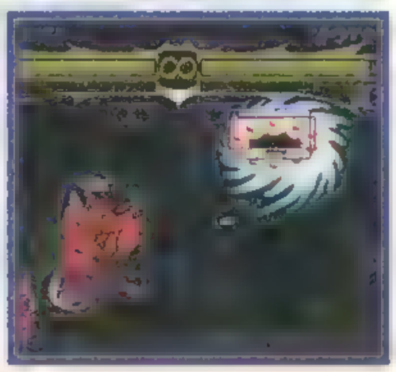












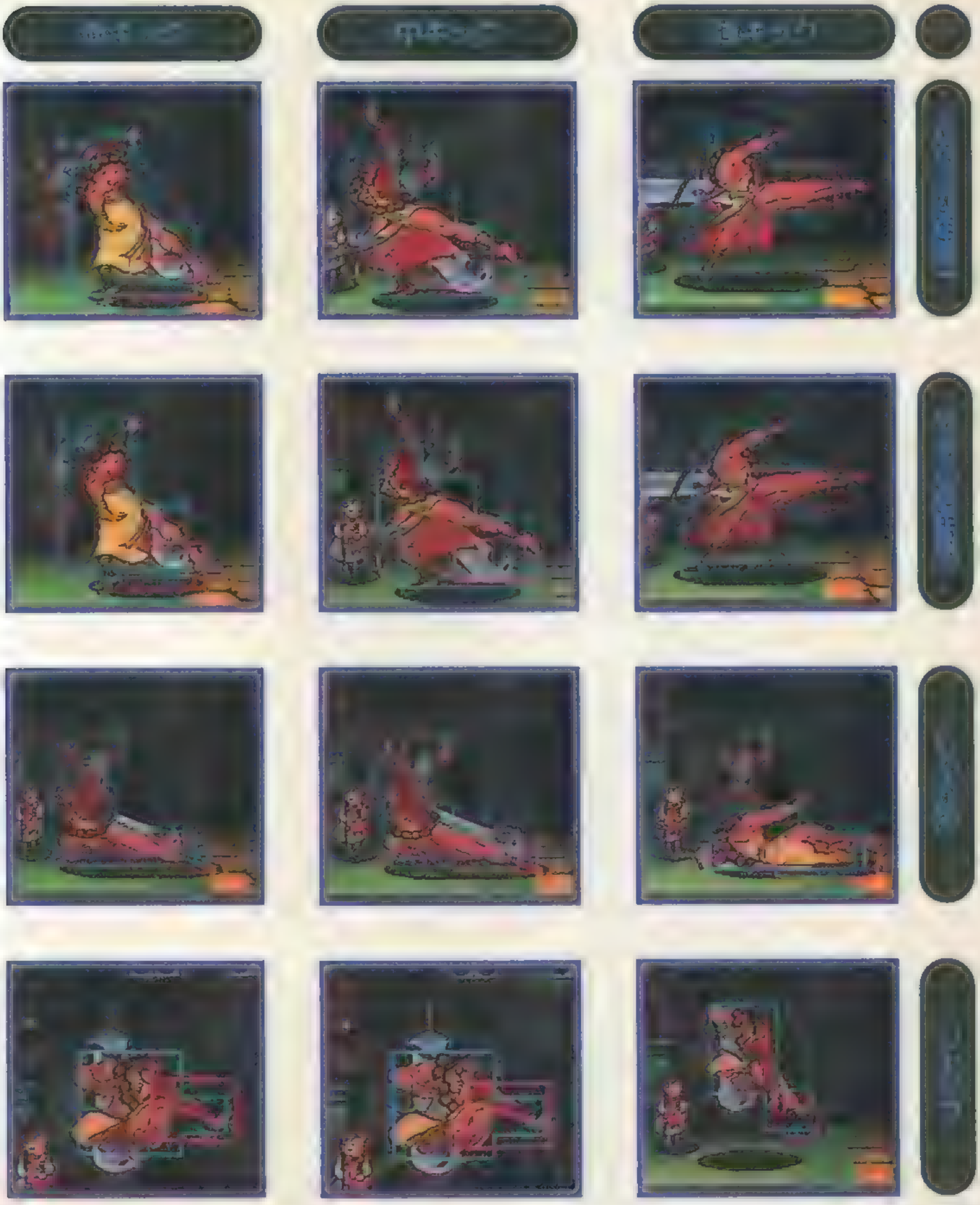
※写真内の赤い線は攻撃判定、青い線は食らい判定を表わす。

前方ダッシュ

後方ダッシュ

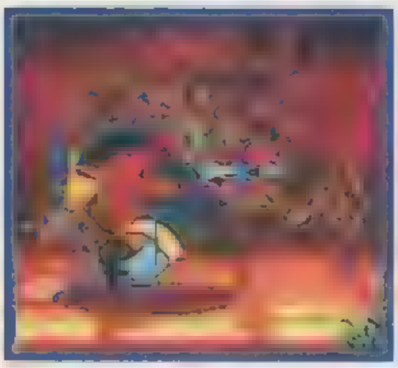
前方移動起き上がり

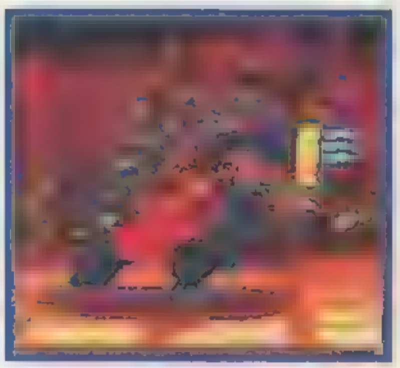
後方移動起き上がり

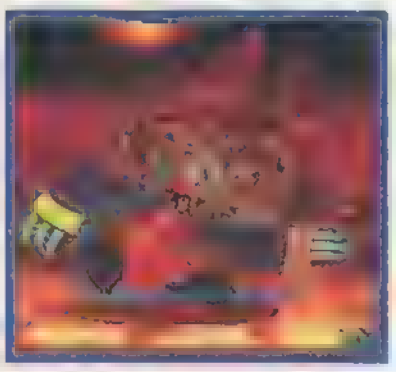


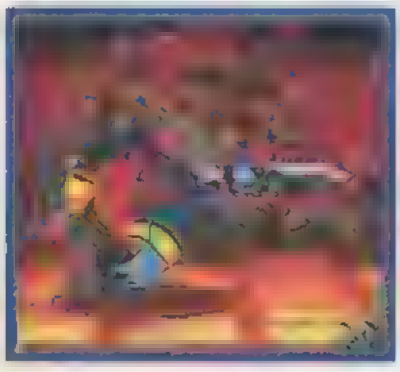
LEI-LEI

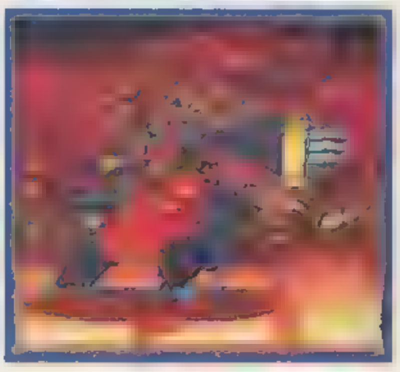
基本技&特殊移動・当たり判定

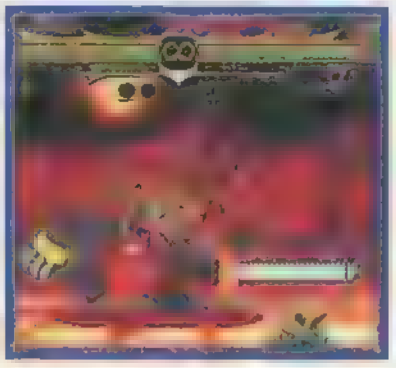


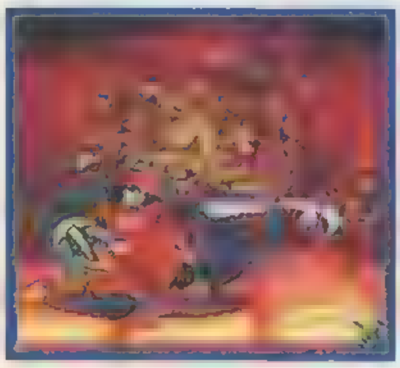


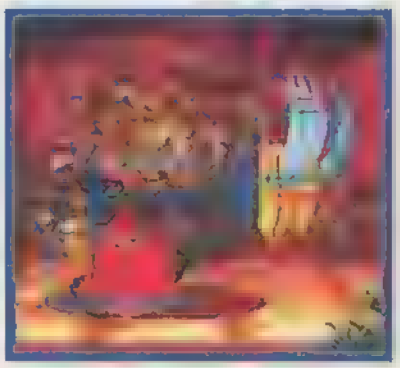


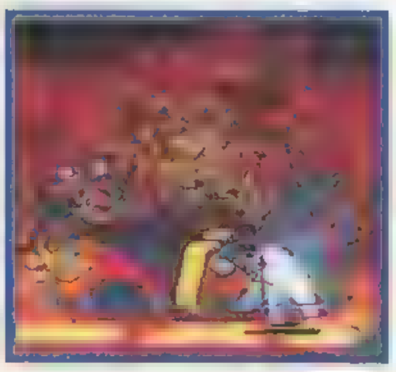


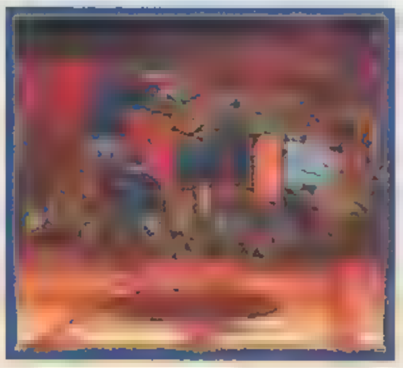


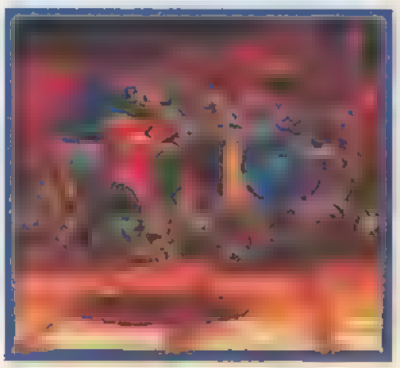


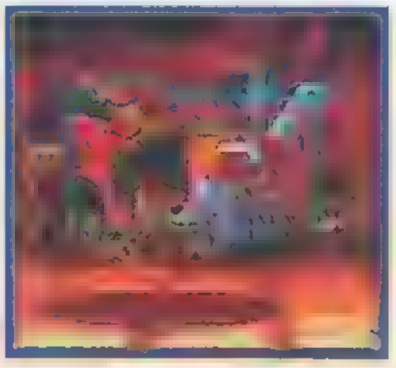












前方ダッシュ

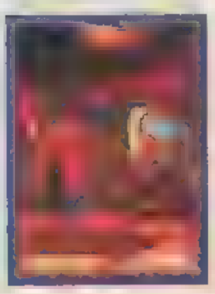
後方ダッシュ

前方空中ダッシュ

後方空中ダッシュ

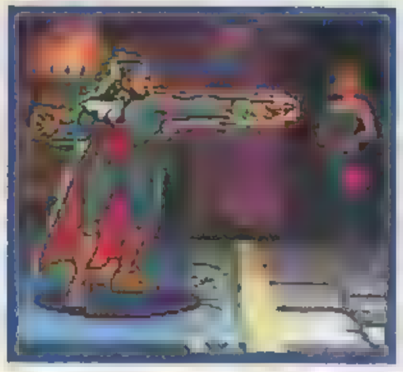
前方移動起き上がり

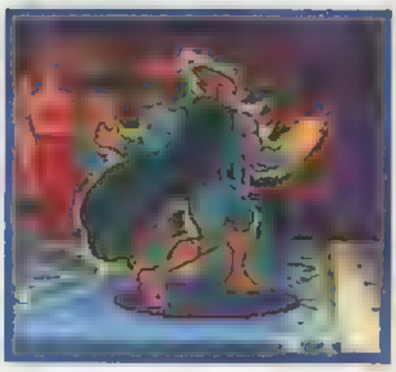
後方移動起き上がり

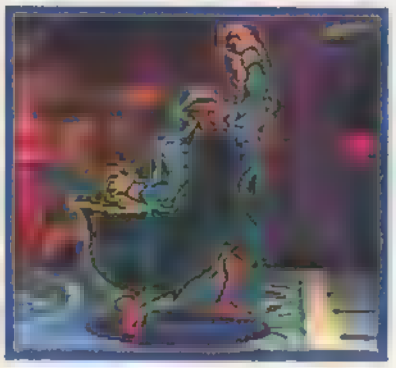


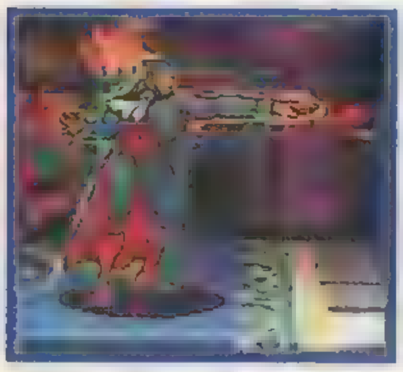
DEMITRI

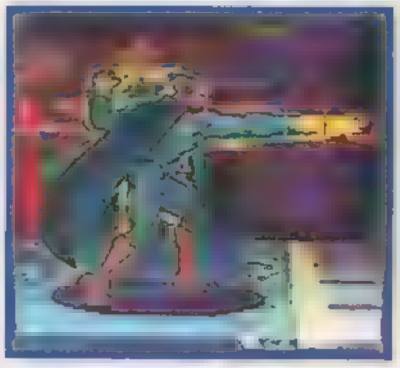
基本技&特殊移動・当たり判定

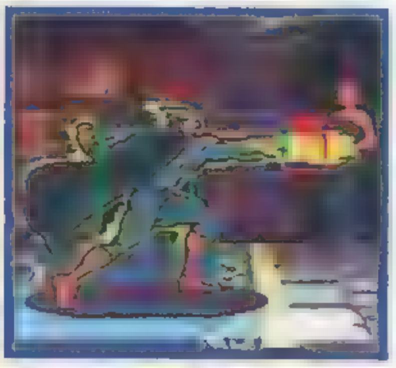


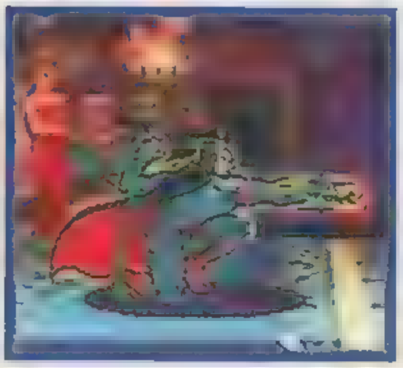


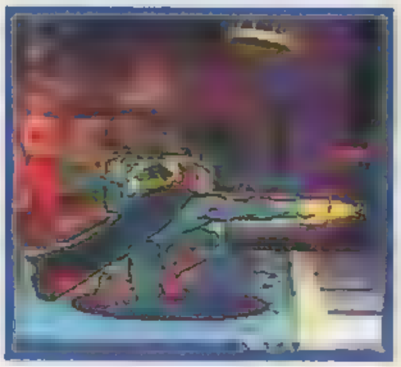


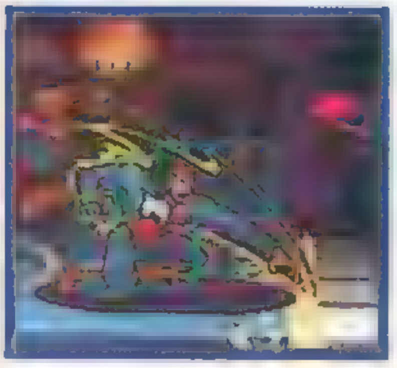


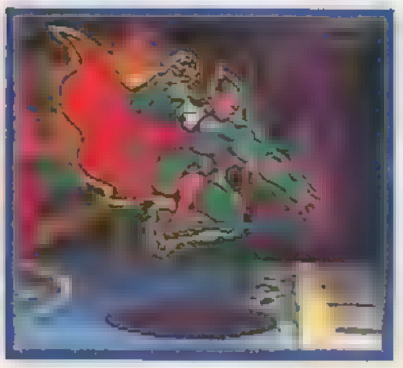


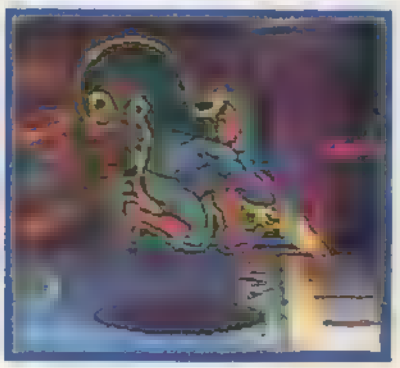


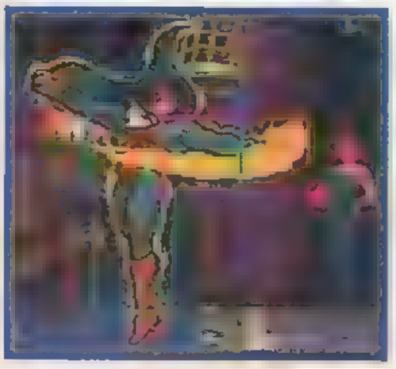




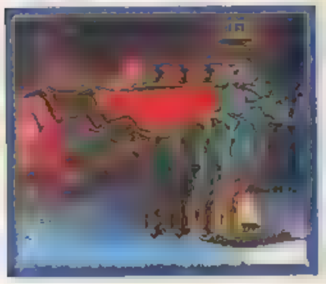








前方ダッシュ



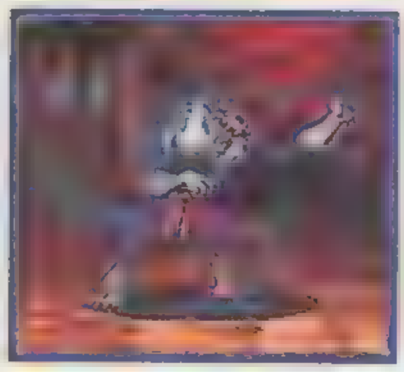
後方ダッシュ

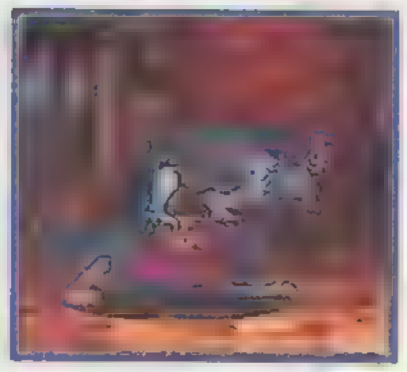
前方移動起き上がり

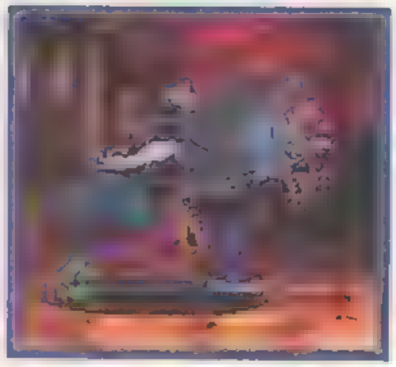
後方移動起き上がり

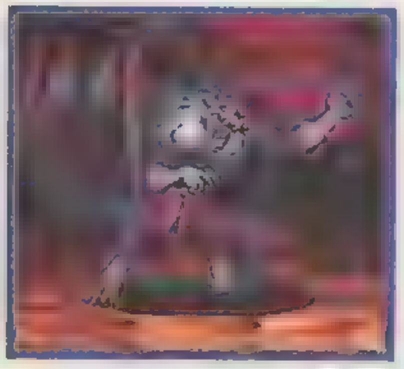
GALLON

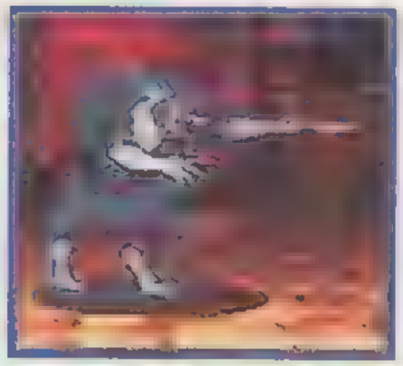
基本技&特殊移動・当たり判定

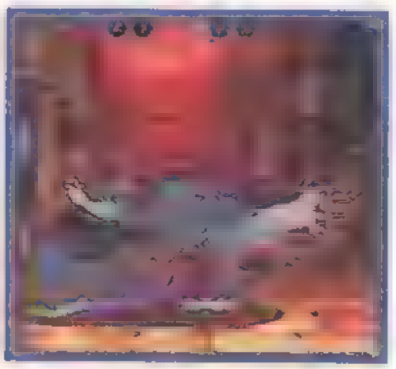


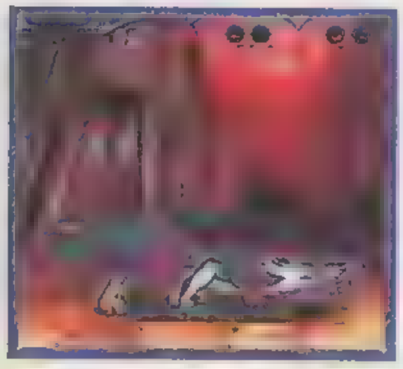


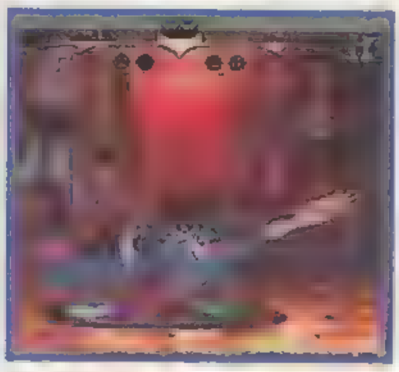


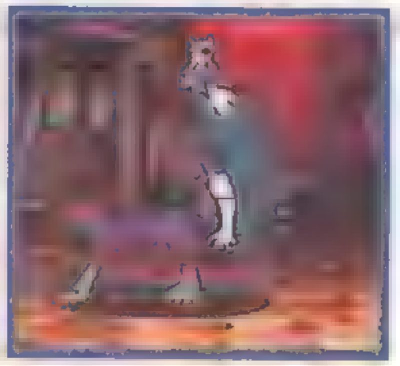


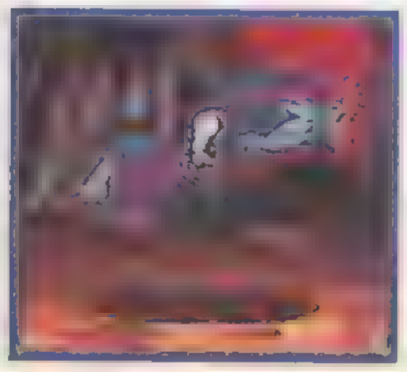


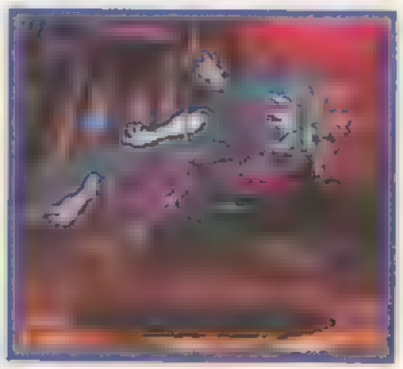


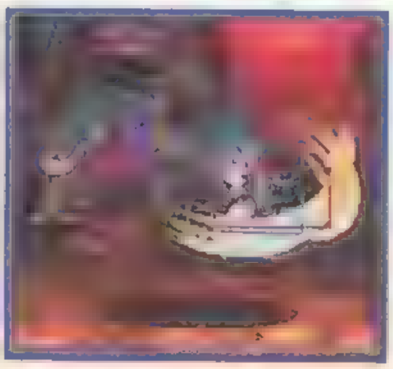












前方ダッシュ

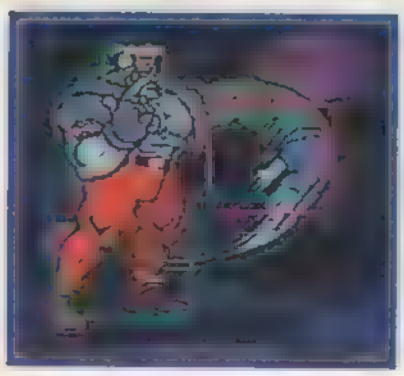
後方ダッシュ

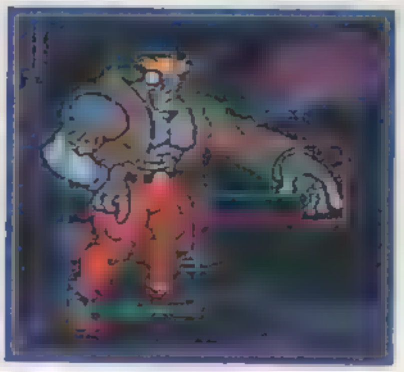
前方移動起き上がり

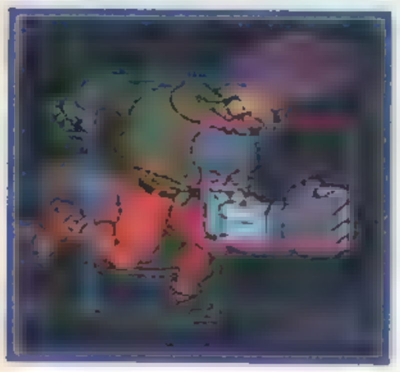
後方移動起き上がり

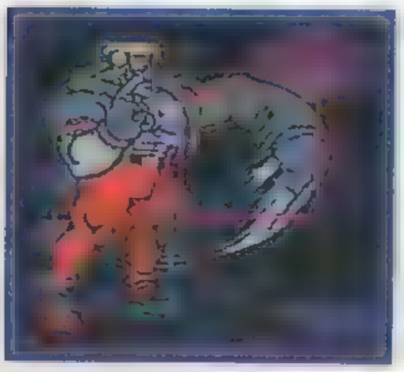
VICTOR

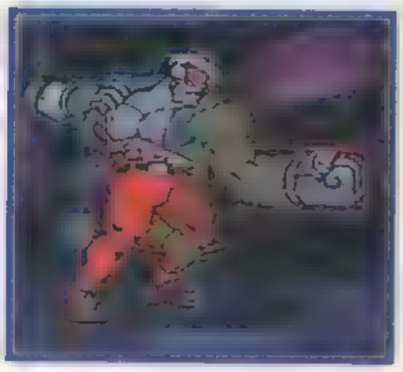
基本技&特殊移動・当たり判定

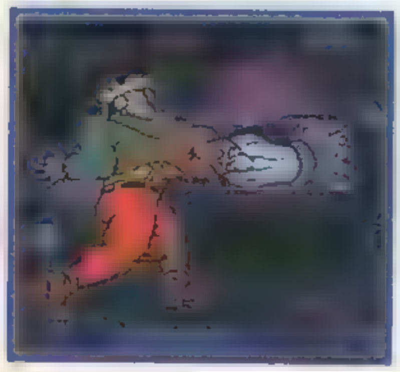


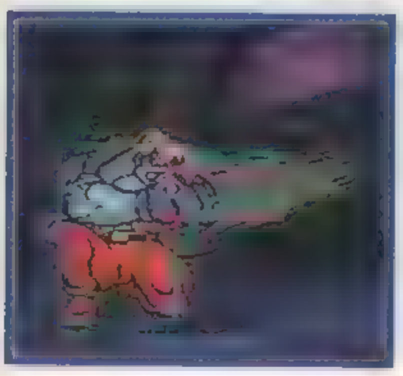


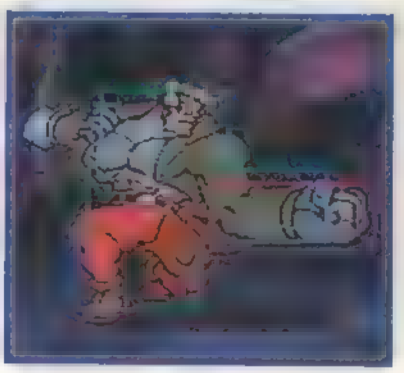


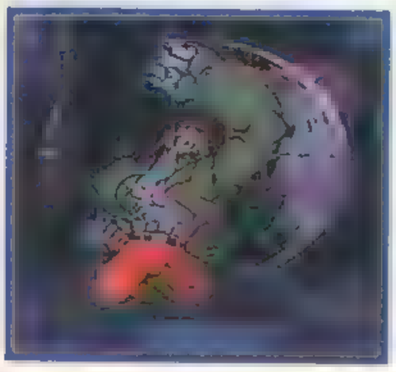


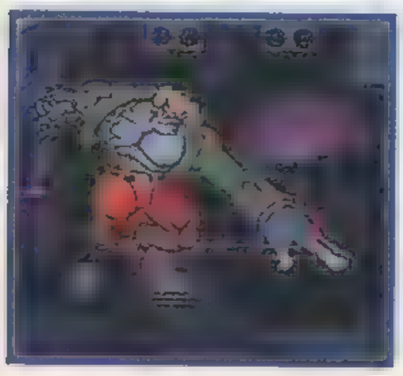


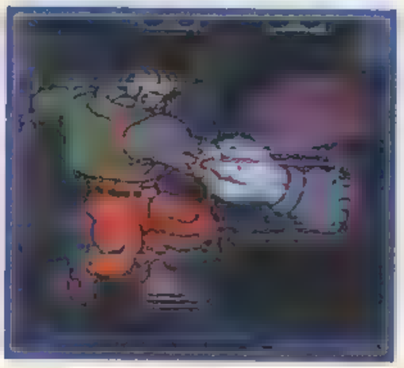


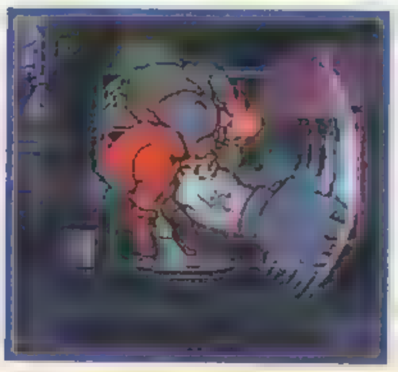




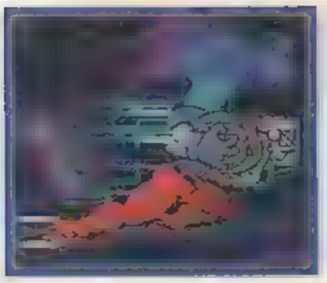




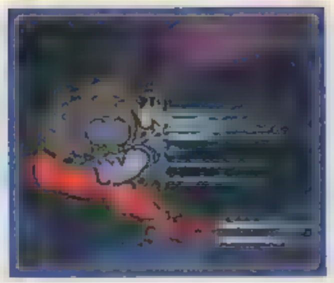




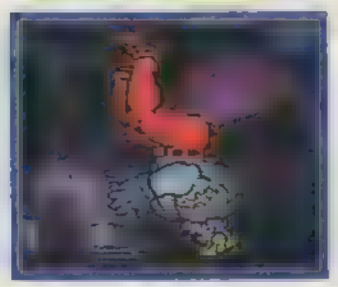
前方ダッシュ



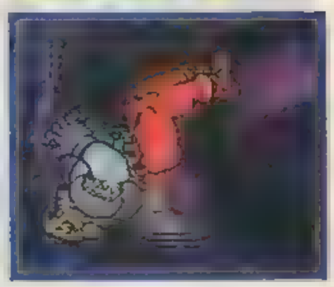
後方ダッシュ

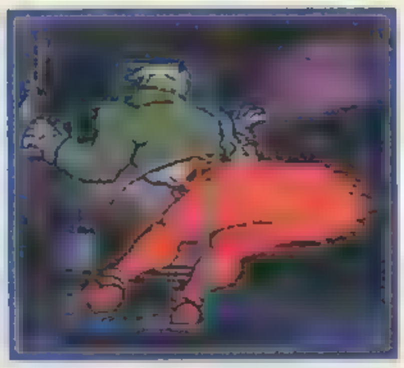


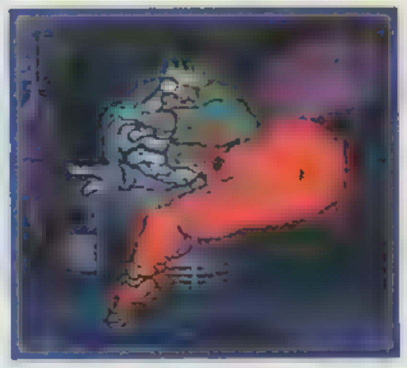
前方移動起き上がり

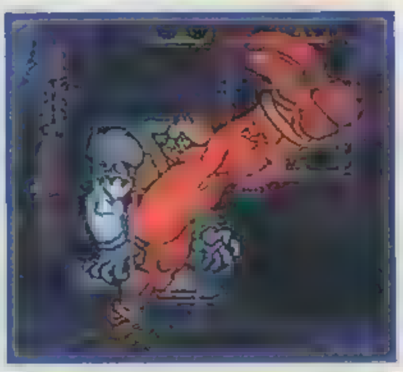


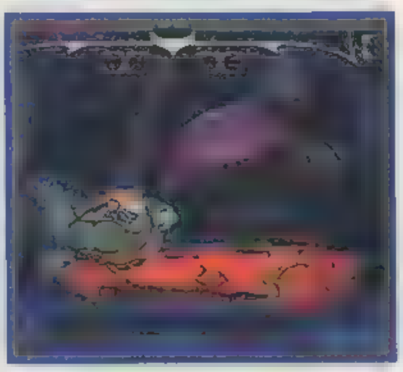
後方移動起き上がり





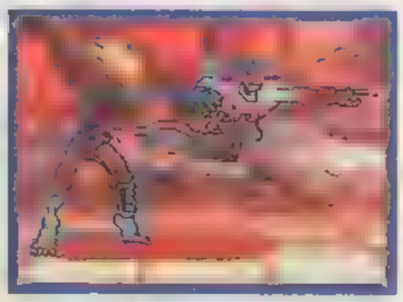
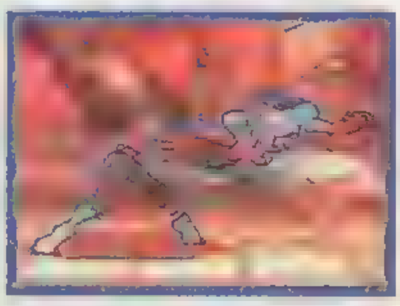
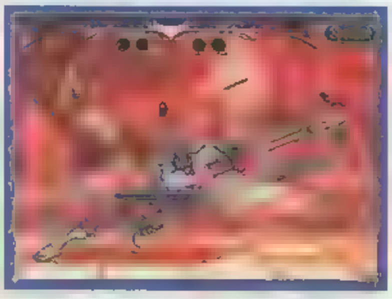


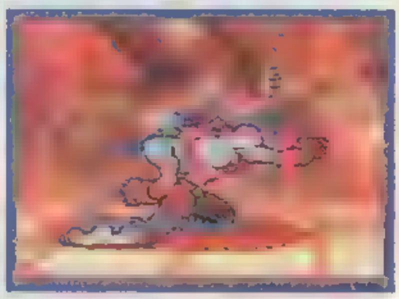
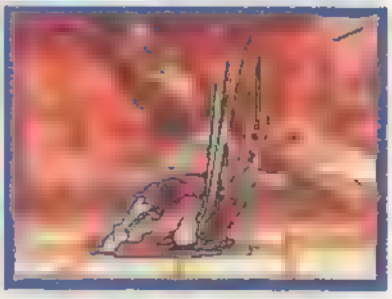


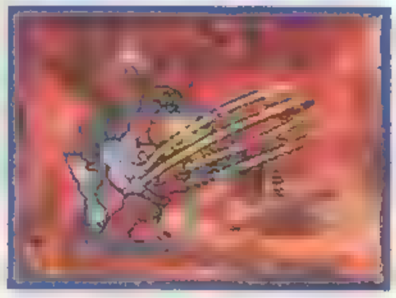
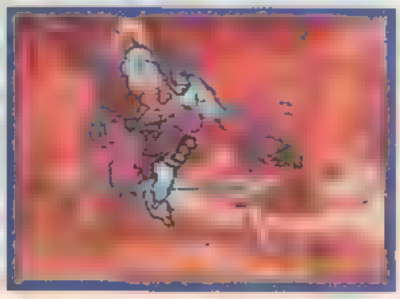
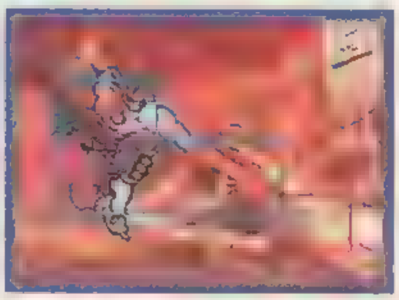
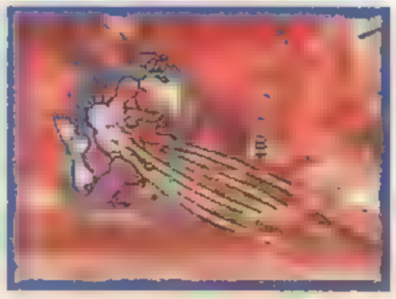


ZABEL

基本技&特殊移動・当たり判定

前方ダッシュ

後方ダッシュ

前方空中ダッシュ

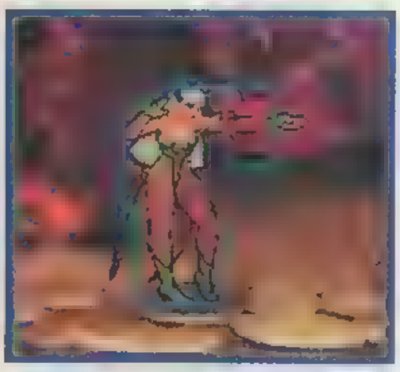
後方空中ダッシュ

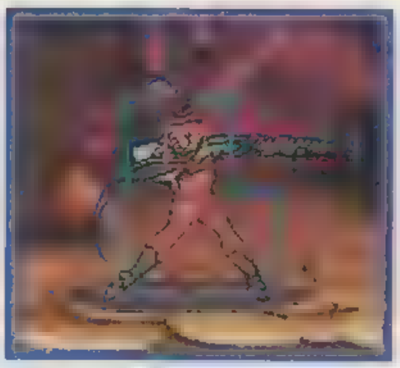
前方移動起き上がり

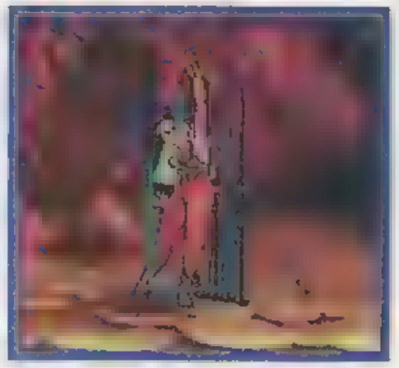
後方移動起き上がり

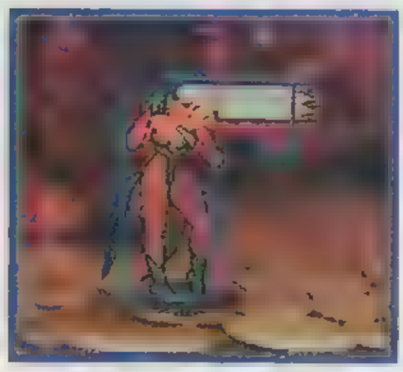
MORRIGAN

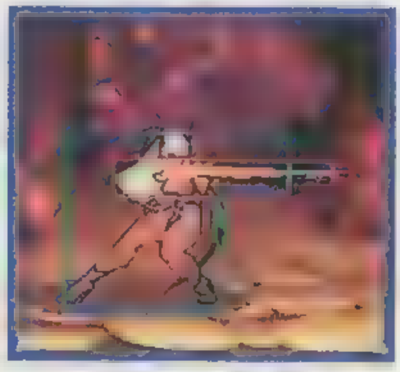
基本技&特殊移動・当たり判定

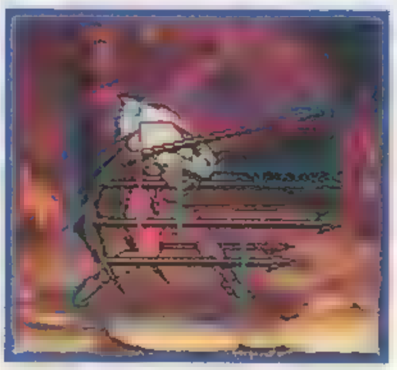


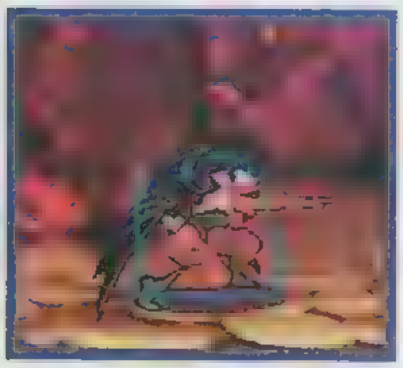


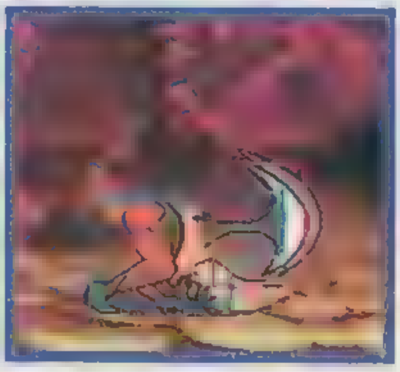


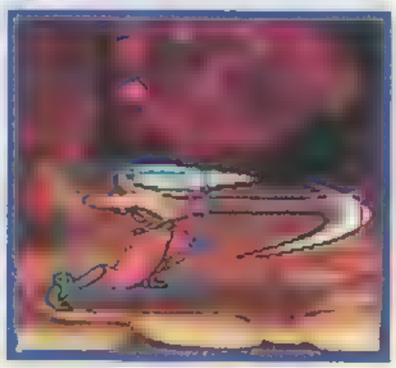


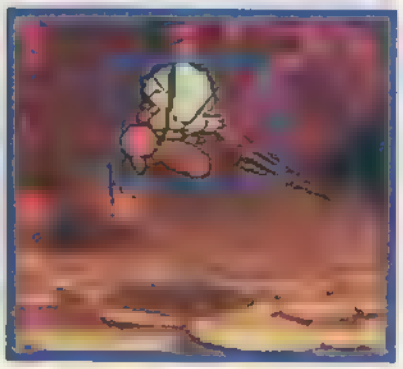


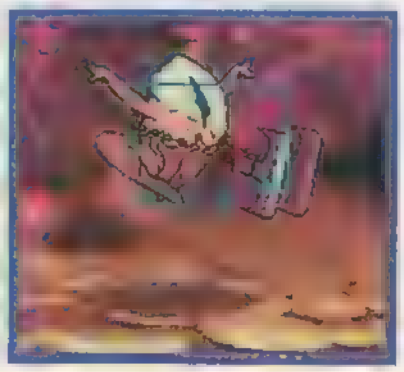


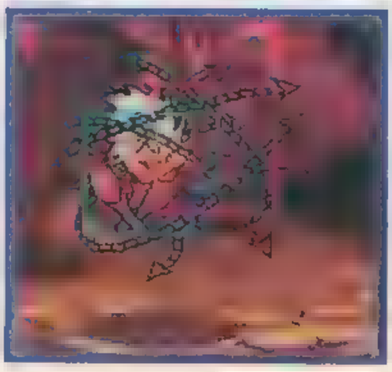












前方ダッシュ

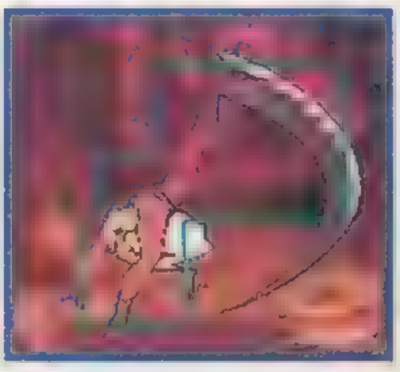
後方ダッシュ

前方弱Ⓚダッシュ

後方弱Ⓚダッシュ

前方移動起き上がり

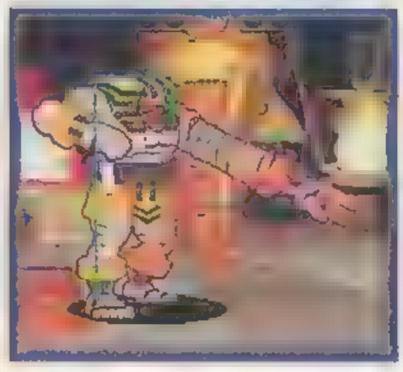
後方移動起き上がり

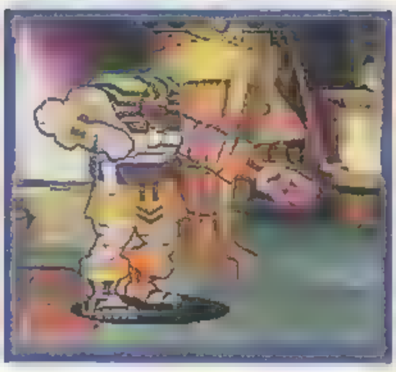


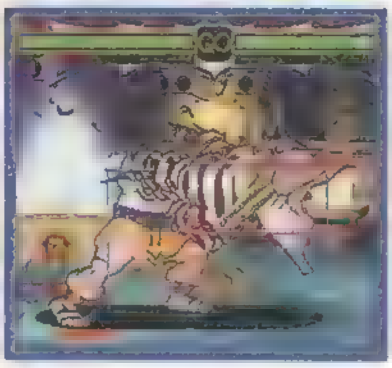
ANAKARIS

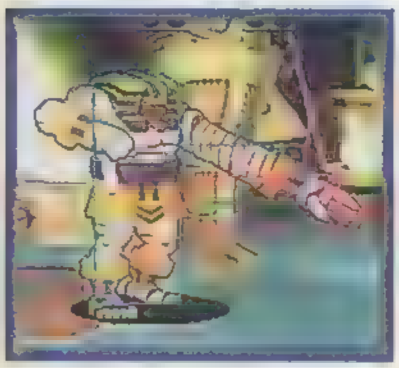
基本技&特殊移動・当たり判定

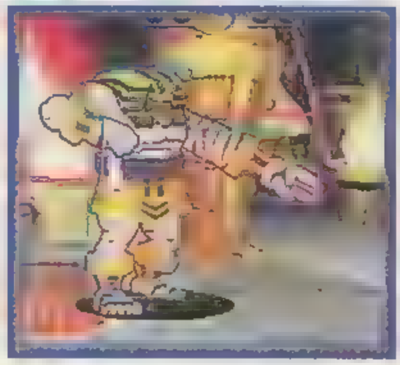
弱パンチ | 中パンチ | 強パンチ

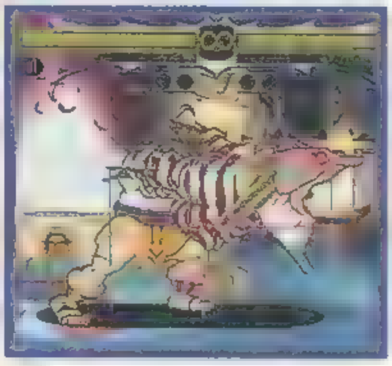


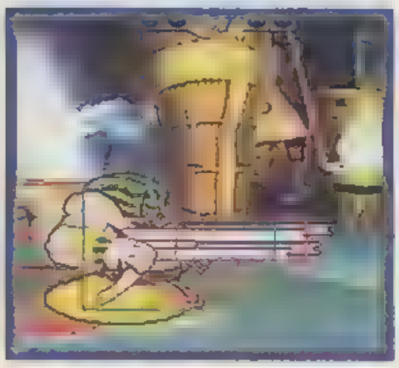


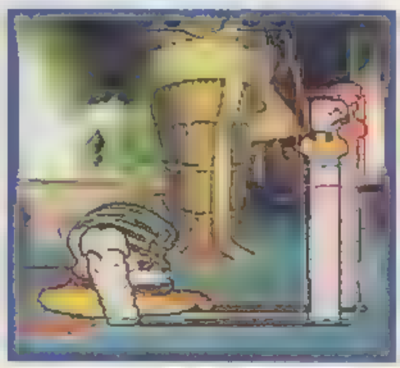


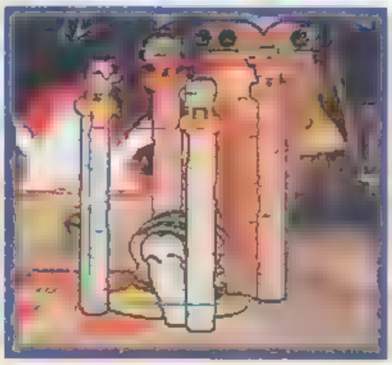


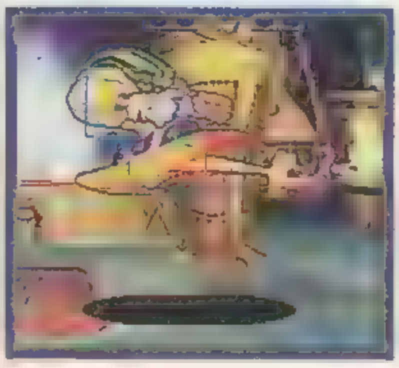


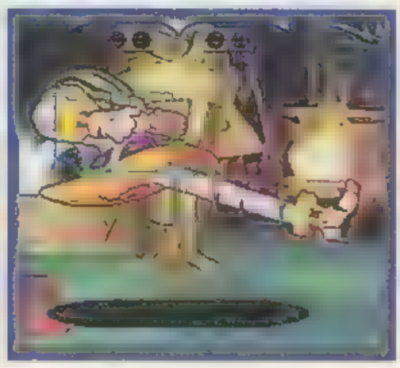


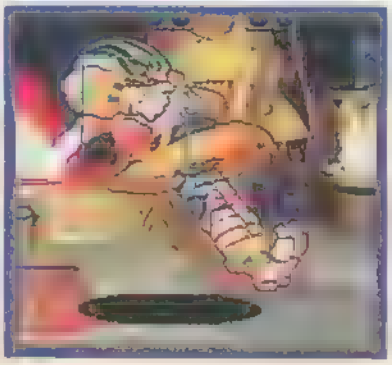








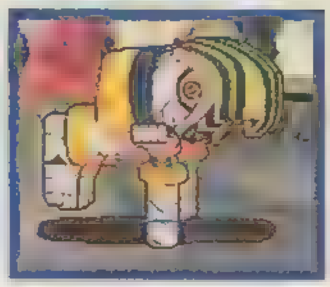




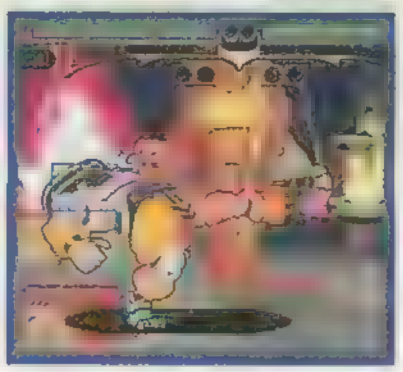
前方ダッシュ

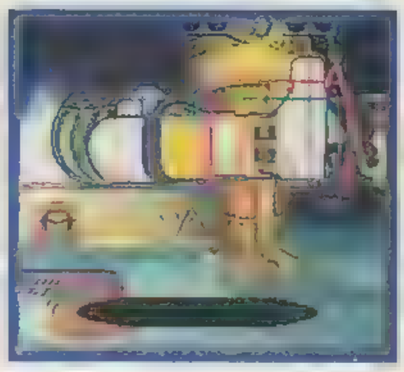
後方ダッシュ

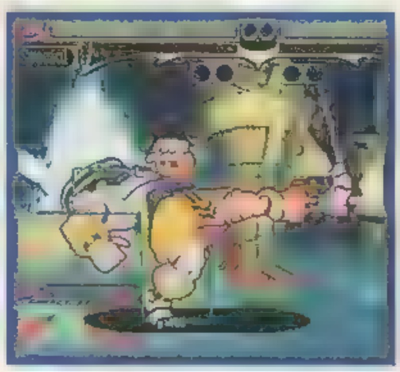
前方移動起き上がり

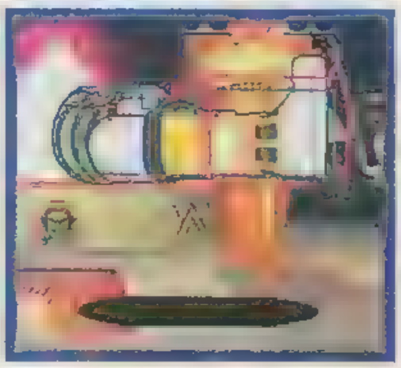


後方移動起き上がり



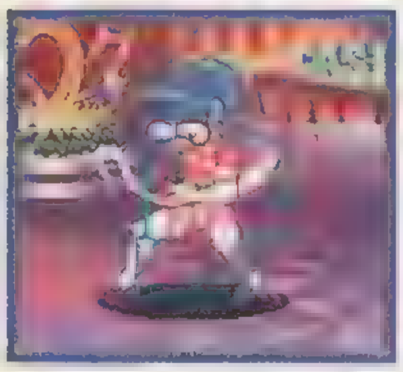
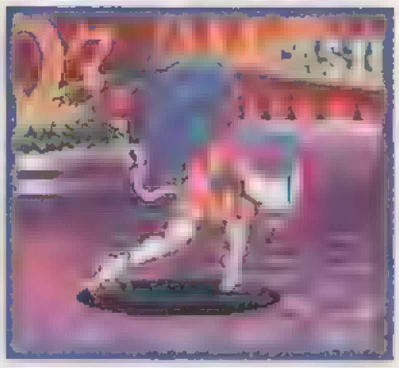
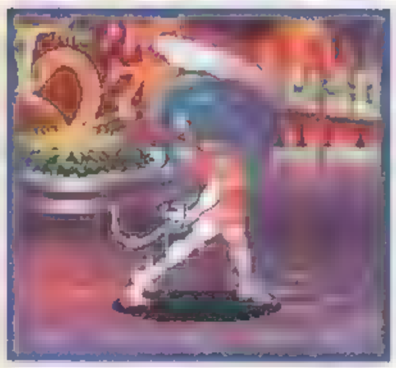
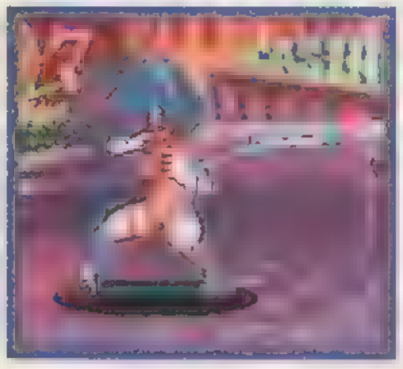
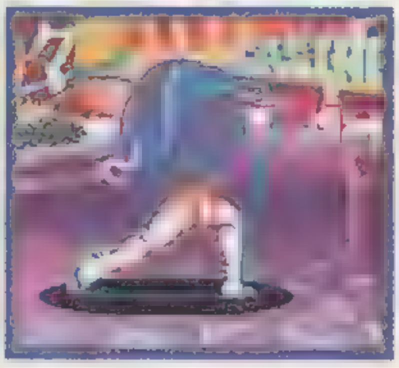
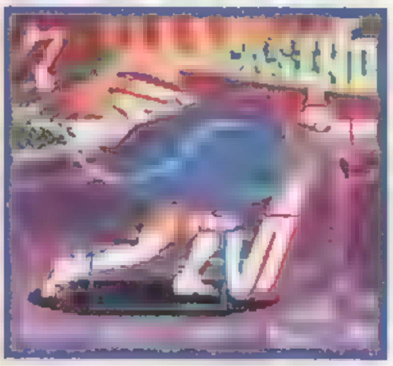
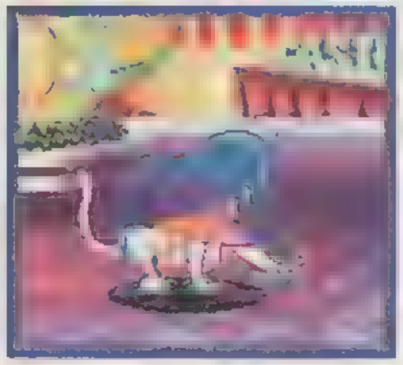
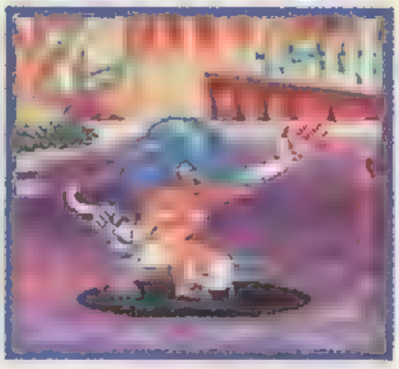
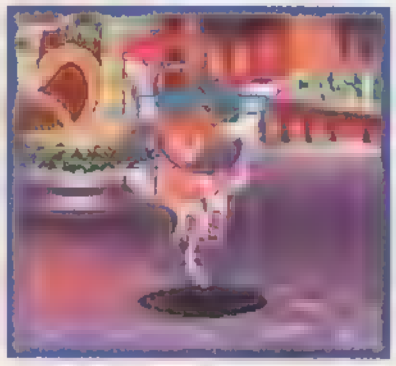
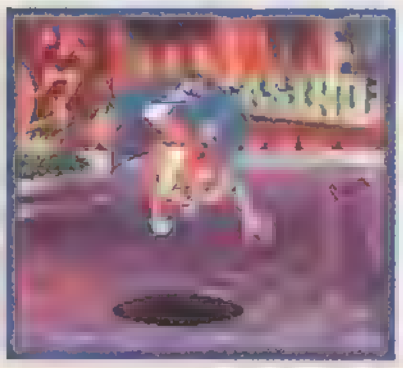
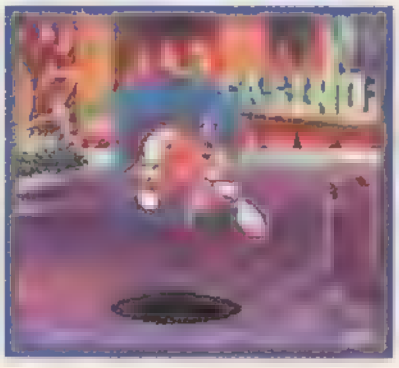
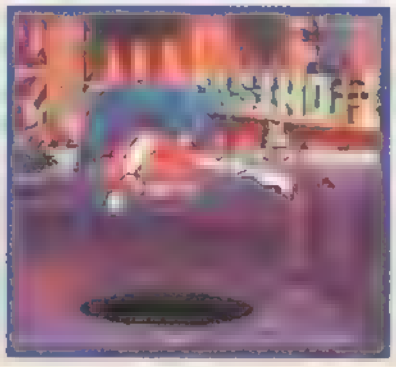






FELICIA

基本技&特殊移動・当たり判定

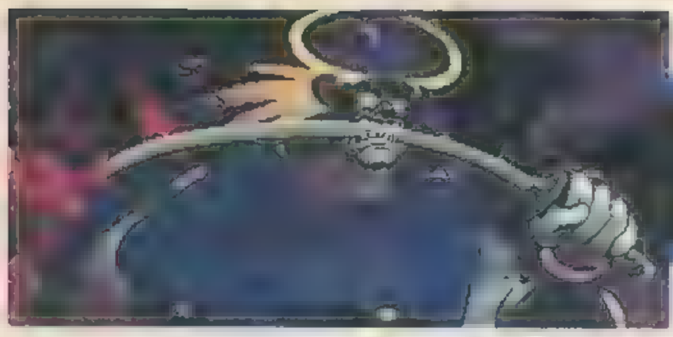
前方ダッシュ

後方ダッシュ

前方移動起き上がり

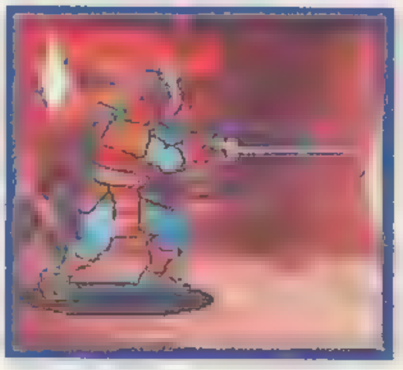
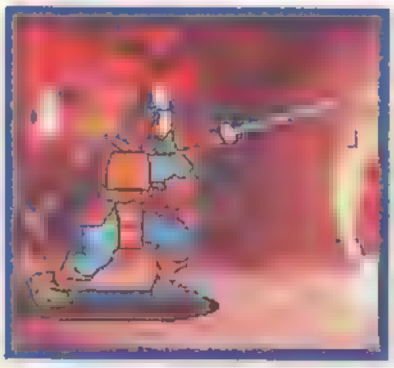
後方移動起き上がり

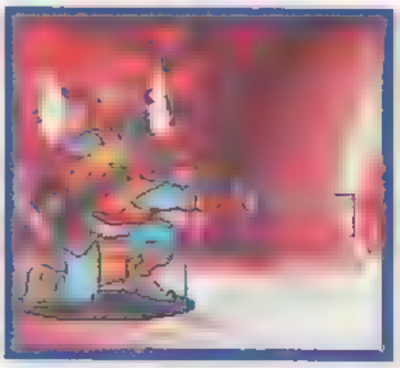
[illegible] [illegible] [illegible]

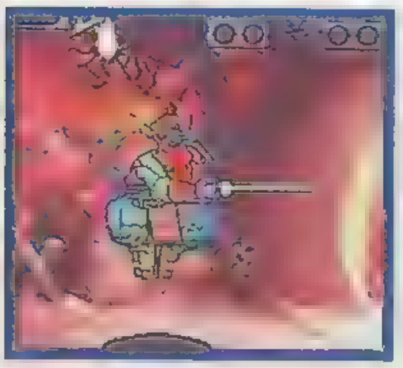
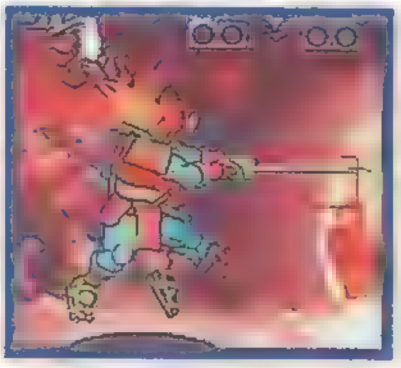
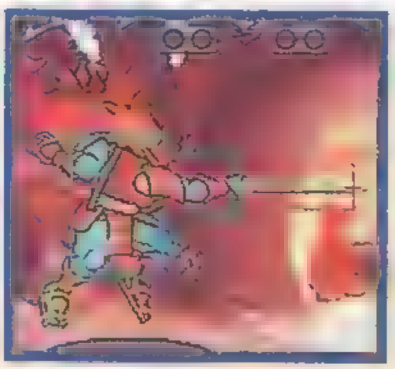


BISHAMON

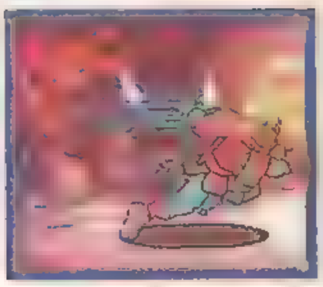
基本技&特殊移動・当たり判定



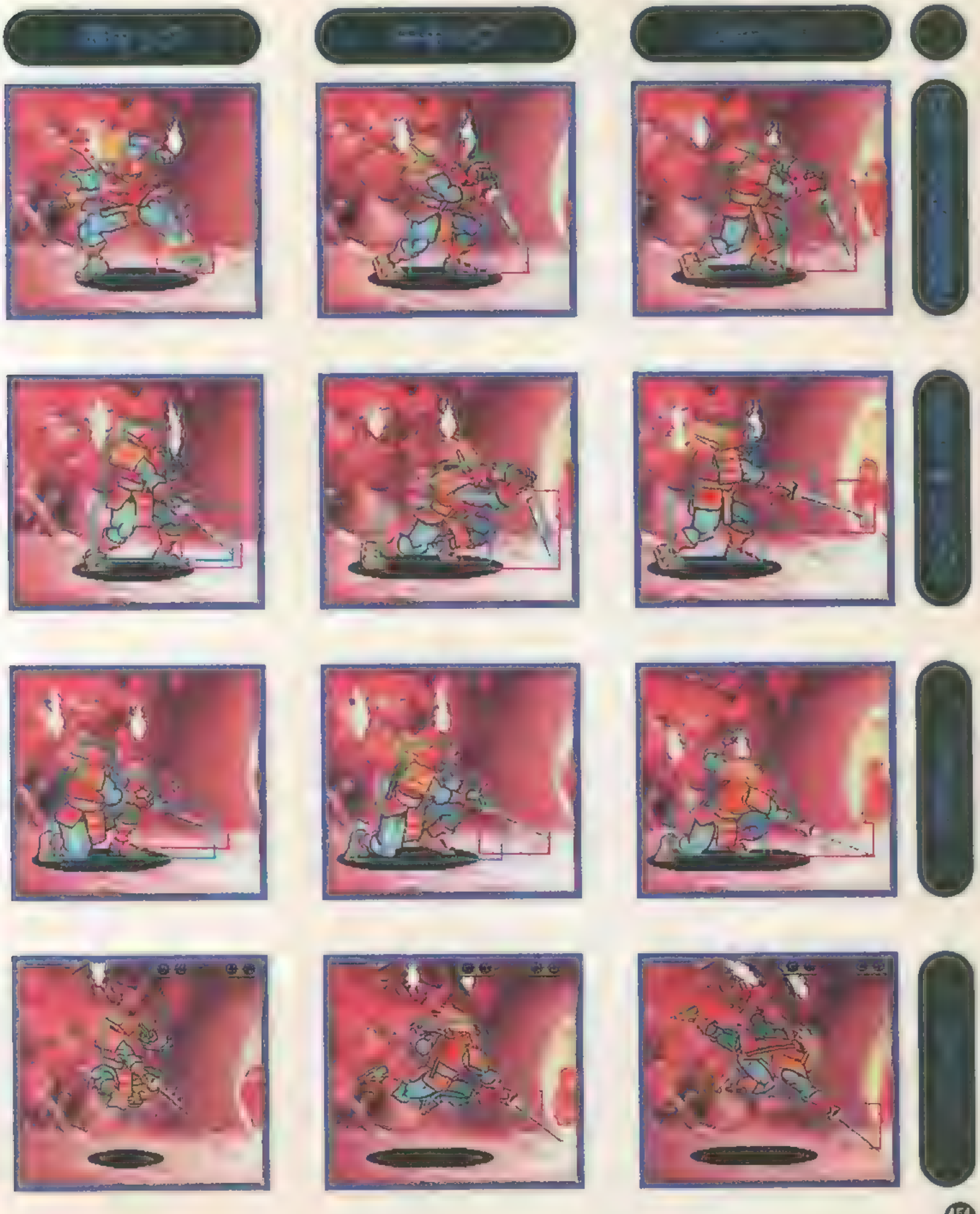
前方ダッシュ



後方ダッシュ

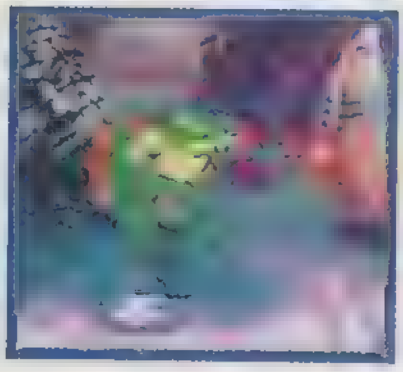
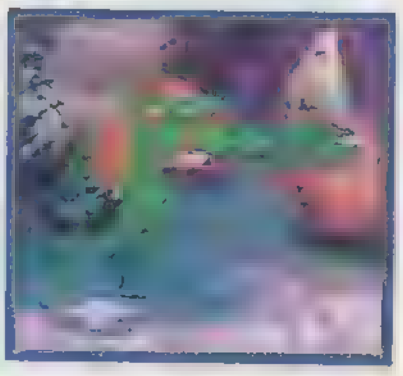
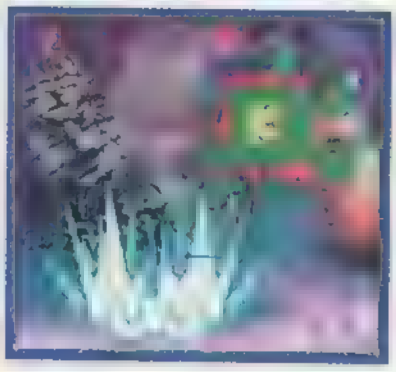
前方移動起き上がり

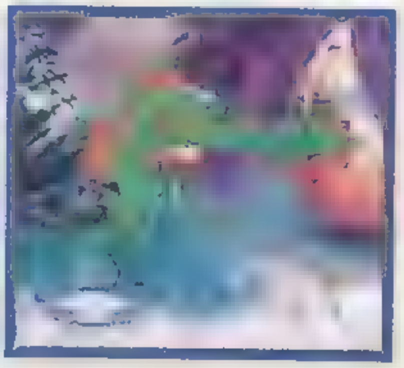
後方移動起き上がり

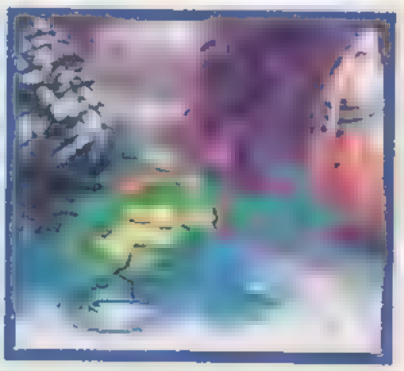


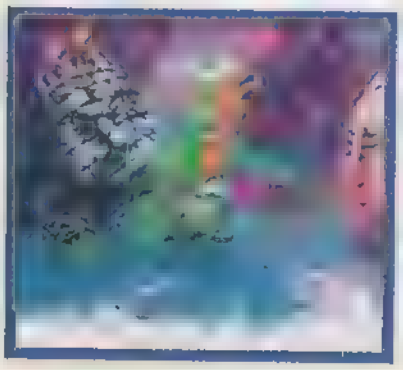
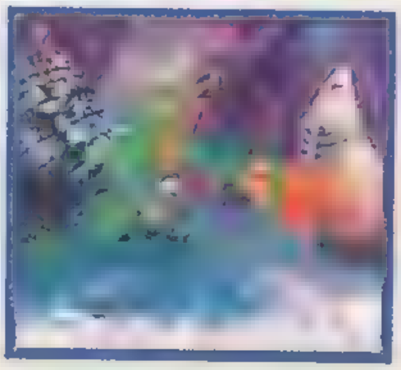
AULBATH

基本技&特殊移動・当たり判定

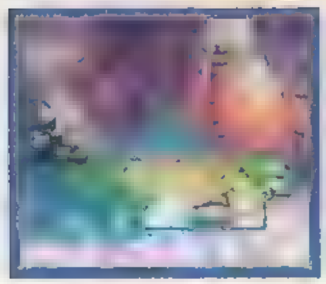






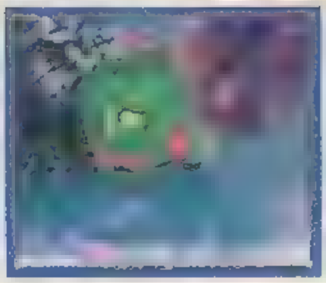


前方ダッシュ

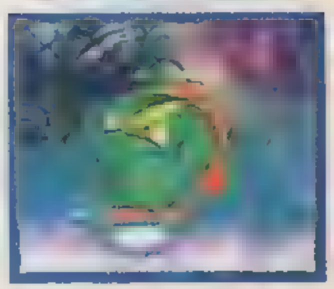


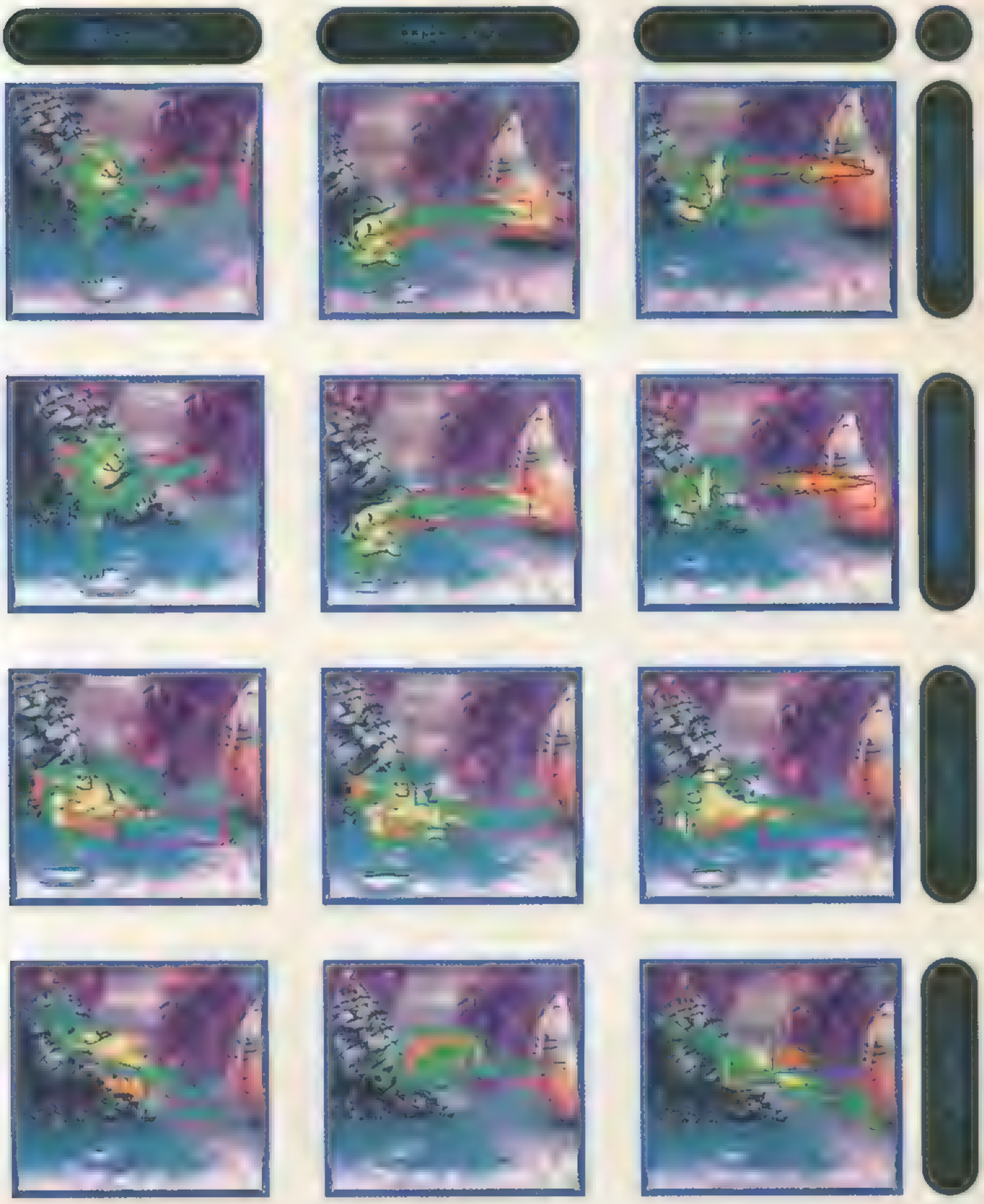
後方ダッシュ



前方移動起き上がり

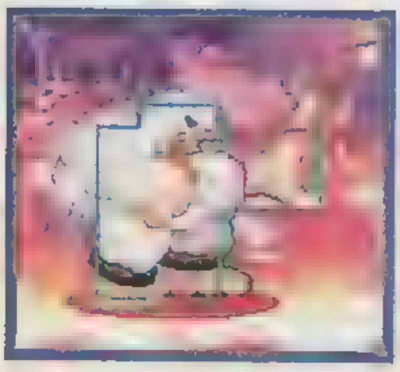
後方移動起き上がり

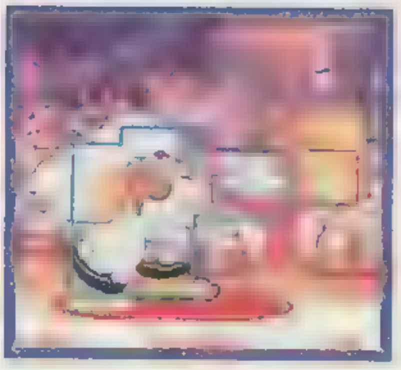


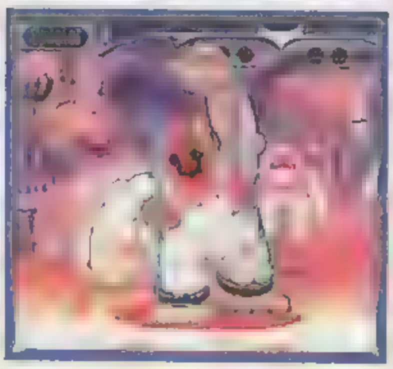


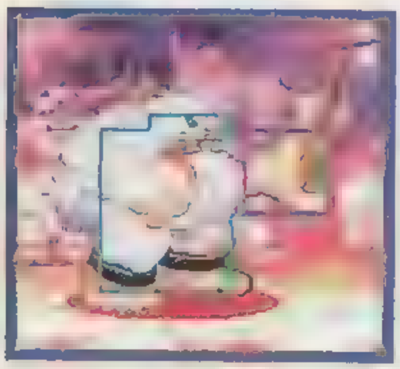
SASQUATCH

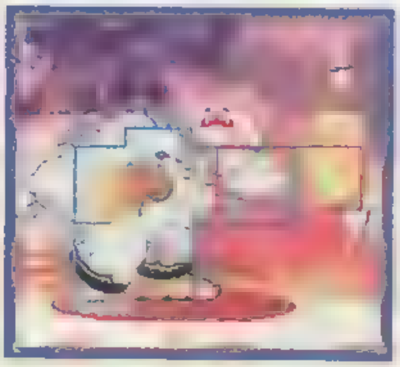
基本技＆特殊移動・当たり判定

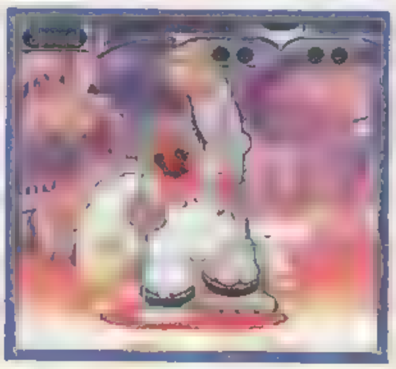


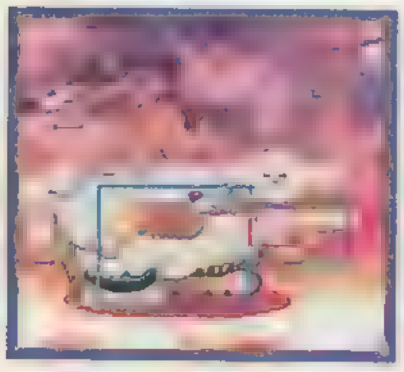


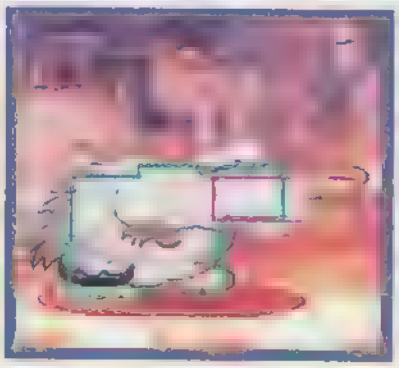


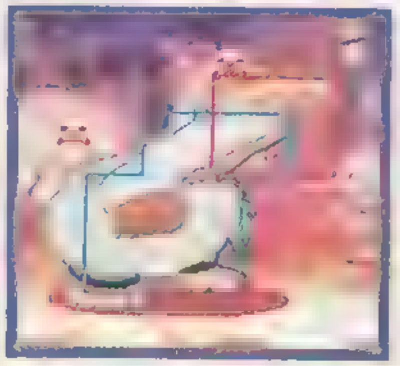


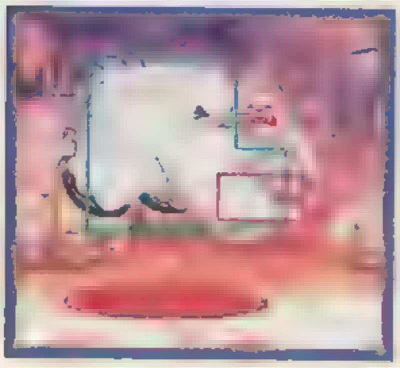


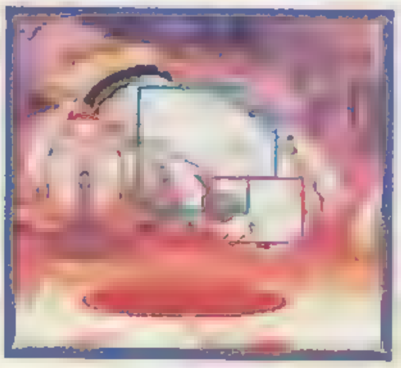


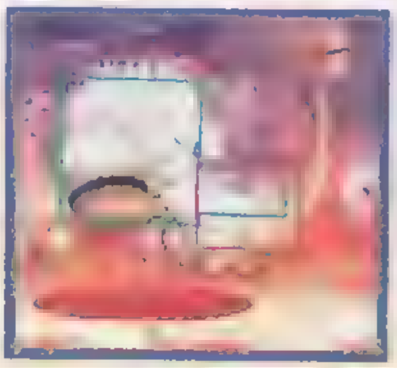




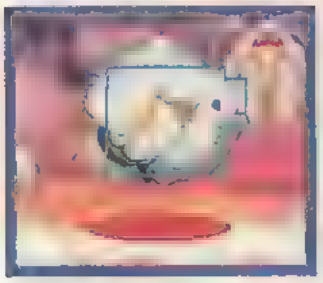




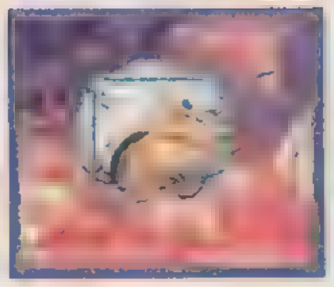




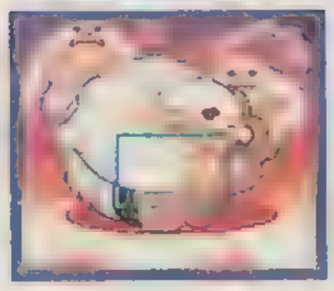
前方ダッシュ



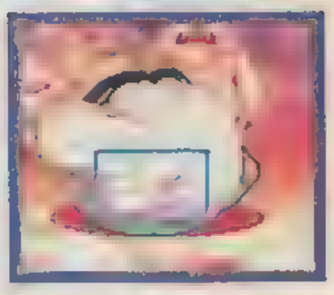
後方ダッシュ

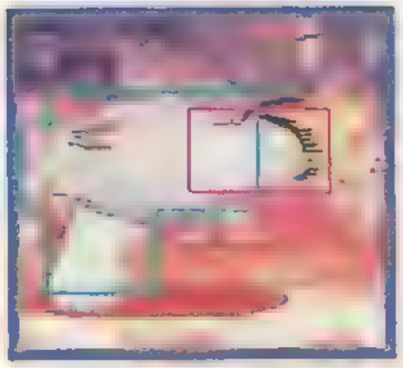


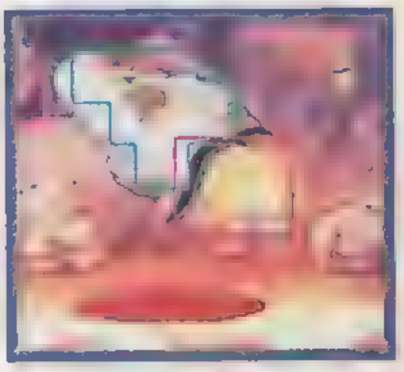
前方移動起き上がり

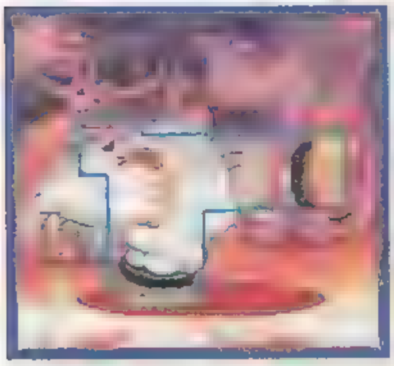


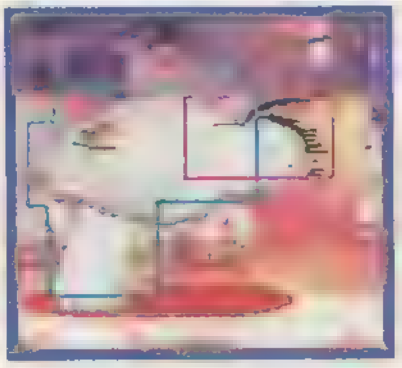
後方移動起き上がり

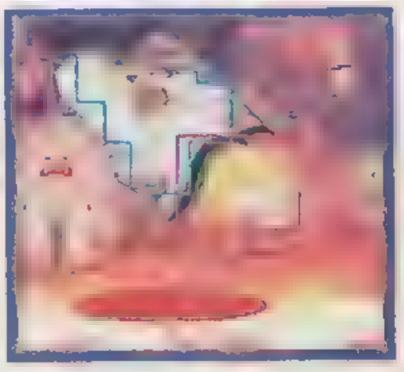


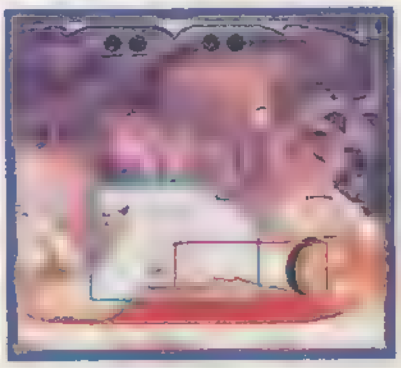


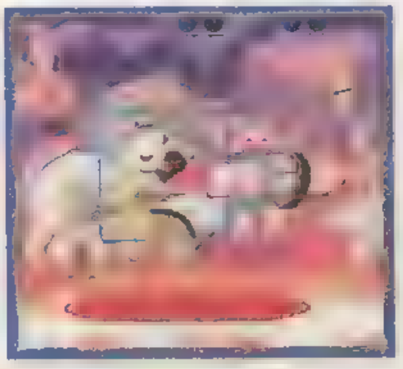


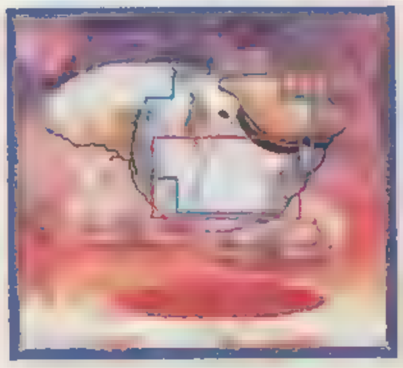






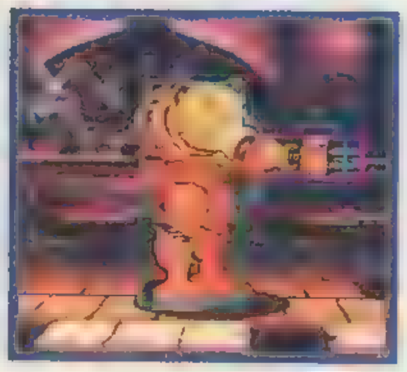


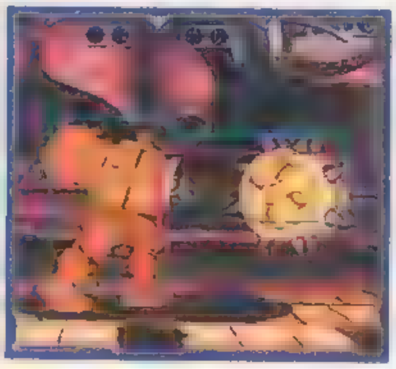




PHOBOS

基本技＆特殊移動・当たり判定





前方ダッシュ

後方ダッシュ

前方空中ダッシュ

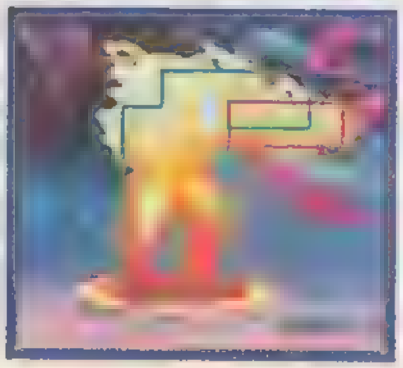
後方空中ダッシュ

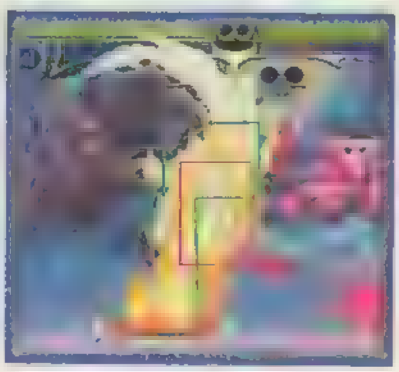
前方移動起き上がり

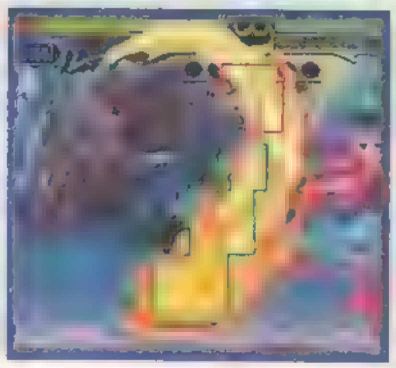
後方移動起き上がり

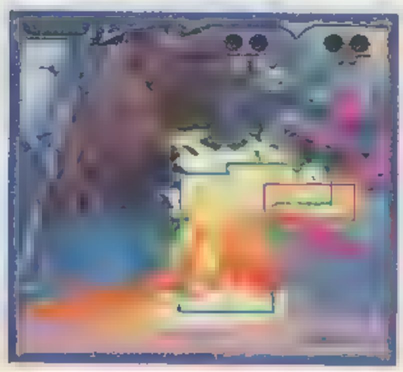
PYRON

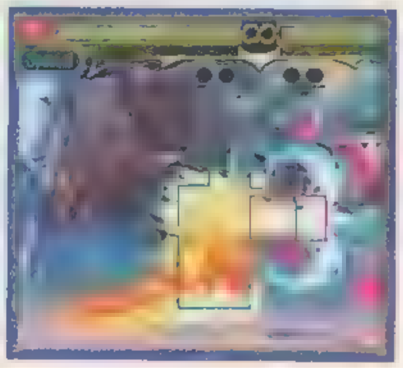
基本技&特殊移動・当たり判定

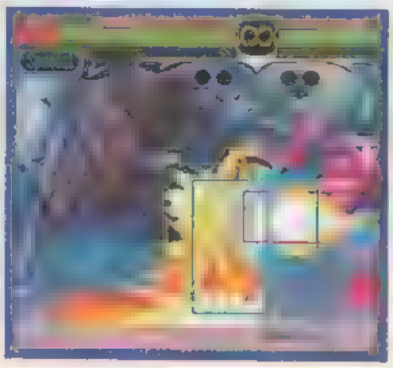


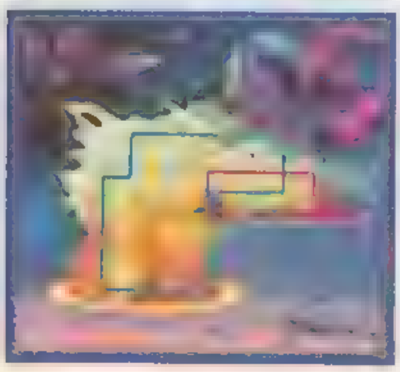


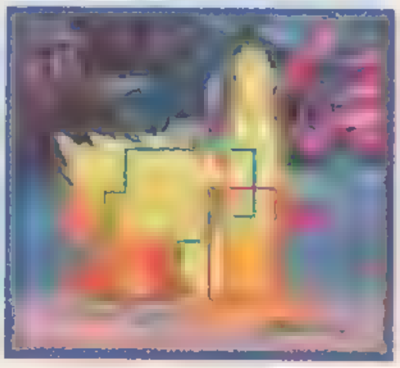


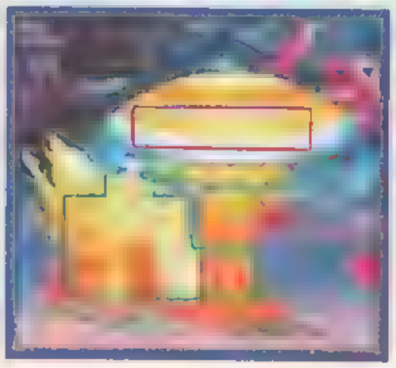


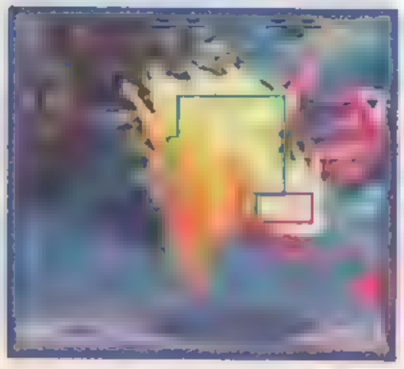


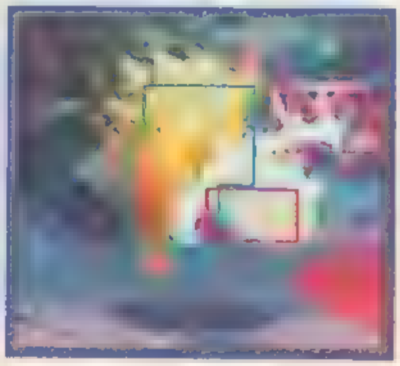


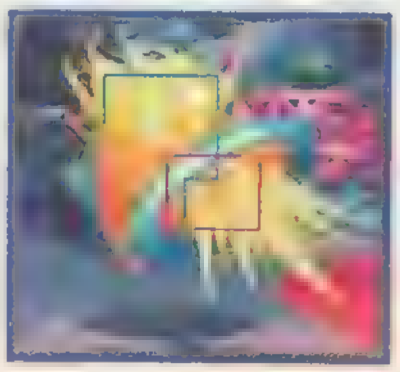








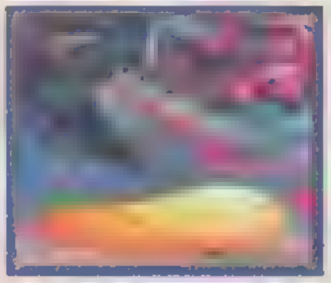




前方ダッシュ

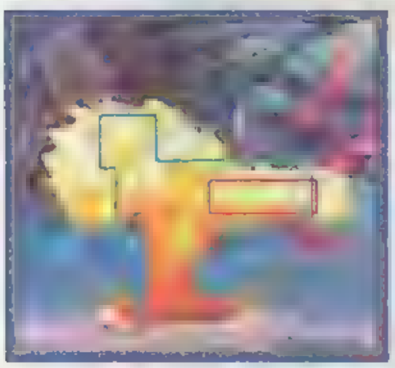
後方ダッシュ

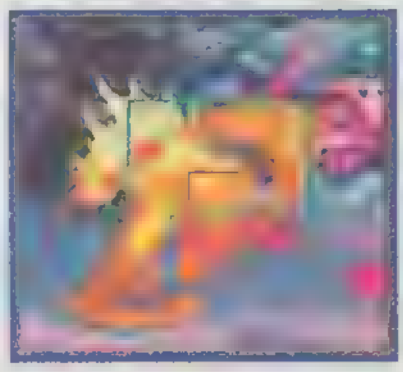
前方移動起き上がり

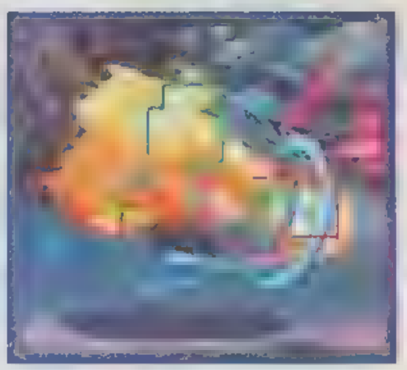


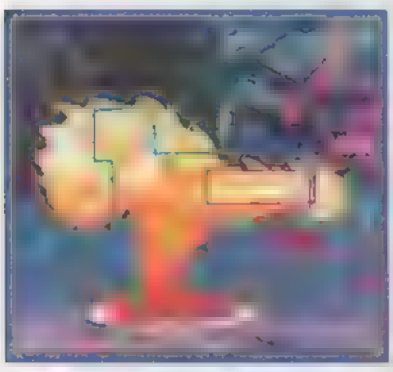
後方移動起き上がり

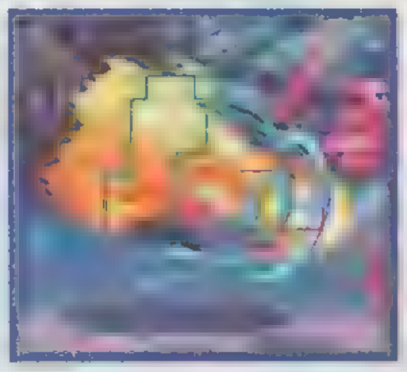
[illegible]

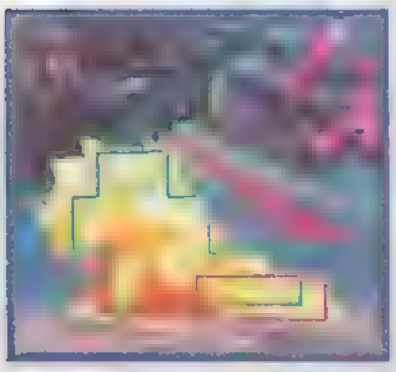


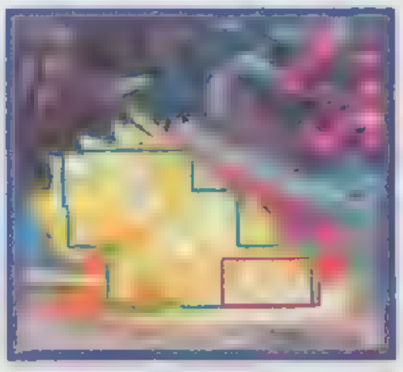


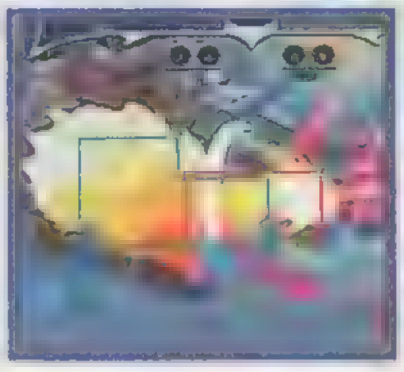


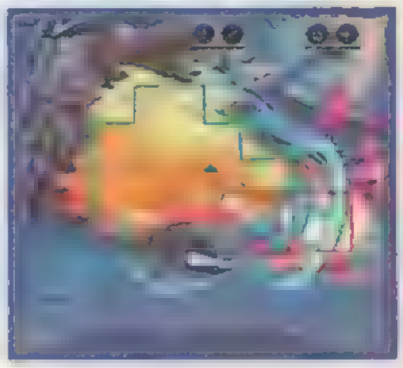






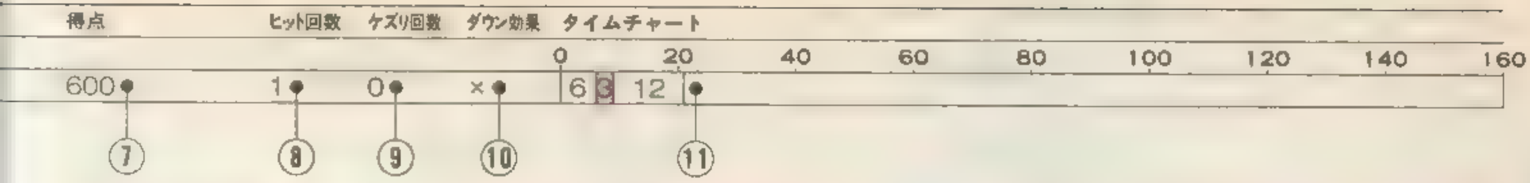






技名	コマンド／属性	ガード方向	攻撃値（Ⓒの技はキャンセル可能）	ゲージ増加量
アーゲ・カートナ ❶	近距離立ち弱Ⓟ ❷	立、屈 ❸	10 ❹ Ⓒ ❺	11 ❻

データページの見かた


得点
ヒット回数
ケズリ回数
ダウン効果
タイムチャート
0
20
40
60
80
100
120
140
160
600
1
0
×
6
3
12
⑦
⑧
⑨
⑩
⑪

①技名

その技の名称。技名が漢字の場合は、読みがなも併記してある。

②コマンド／属性

その技を出すのに必要な操作。Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタンの略号。

③ガード方向

立……立ちガード可能　屈……しゃがみガード可能　空……空中ガード可能
ガード不能……ガードできない技　ー……投げ技。あるいは攻撃判定がないもの

④攻撃値

その技の威力を表わす基本数値。これに、相手の防御力や残り体力などによる変化を加えたものが、最終的に相手に与えるダメージとなる（なお、体力ゲージの最大値は144ポイント）。特殊な表記については、以下に例をあげて解説する。

- A＋B……１度の動作で、攻撃が2回ヒットする。
- A、B……当たるタイミングで、攻撃値が変化する。
- A×B……１度の動作で、攻撃値AがB回ヒットする。
- A×（B〜C）……特別な操作によりヒット数がB回からC回の間で変動する。

⑤キャンセル

Ⓒがついている技は、攻撃判定が出た瞬間に当てたとき、必殺技キャンセルが可能。ただし、チェーンコンボ中など特定の条件下ではキャンセル不可となる。

⑥ゲージ増加量

技のヒット時にスペシャルゲージが増える最大量（ゲージの最大値は113ポイント）。

⑦得点

技のヒット時に入る点数の最大値（対CPU戦のみ加算）。

⑧ヒット回数

その技が最大何ヒットするか。

⑨ケズリ回数

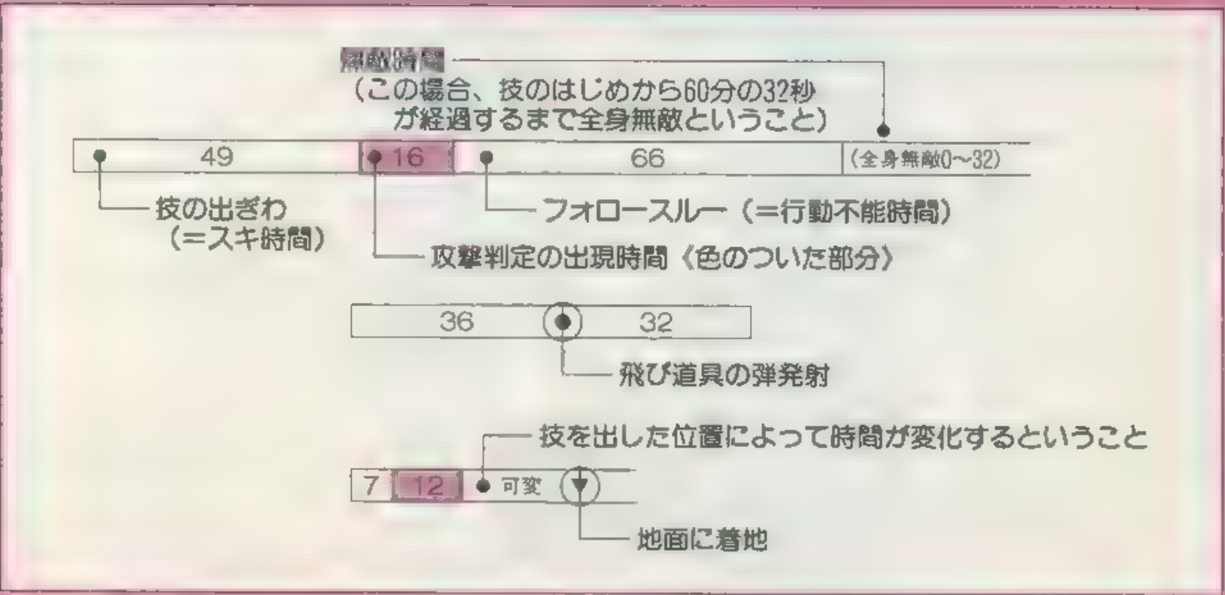
その技がガードされたとき、相手の体力を最大何回ケズれるか。

⑩ダウン効果

地上の相手を転ばせることができるか（「2ヒット目のみダウン」という特殊例も含む）。

⑪タイムチャート

その技の動作を、60分の１秒を単位とする棒グラフで表わしたもの。くわしくは下で。


無敵時間
（この場合、技のはじめから60分の32秒
が経過するまで全身無敵ということ）
49
16
66
（全身無敵0〜32）
技の出ぎわ
（＝スキ時間）
フォロースルー（＝行動不能時間）
攻撃判定の出現時間《色のついた部分》
36
32
飛び道具の弾発射
技を出した位置によって時間が変化するということ
7
12
可変
地面に着地

ドノヴァン・技DATA

	技名		コマンド／属性	ガード方向	攻撃値(Ⓒの技はキャンセル可能)	ゲージ増加量
基本技	アーゲーカートナ		近距離立ち弱Ⓟ	立、屈	10 Ⓒ	11
	アーゲーバーンフ		近距離立ち弱Ⓟ(剣なし)	立、屈	8 Ⓒ	9
	ドゥールカートナ		近距離立ち中Ⓟ	立、屈	17,16	19,18
	ドゥールバーンフ		近距離立ち中Ⓟ(剣なし)	立、屈	14 Ⓒ	16
	グッサーカートナ		近距離立ち強Ⓟ	立、屈	19	22
	グッサーバーンフ		近距離立ち強Ⓟ(剣なし)	立、屈	18	21
	ニカトペール		近距離立ち弱Ⓚ	屈	8 Ⓒ	9
	ティークペール		近距離立ち中Ⓚ	立、屈	15 Ⓒ	17
	バーリーペール		近距離立ち強Ⓚ	立、屈	18	21
	アーゲーカートナ		遠距離立ち弱Ⓟ	立、屈	10 Ⓒ	11
	アーゲーバーンフ		遠距離立ち弱Ⓟ(剣なし)	立、屈	8 Ⓒ	9
	ドゥールカートナ		遠距離立ち中Ⓟ	立、屈	17,16	19,18
	ドゥールバーンフ		遠距離立ち中Ⓟ(剣なし)	立、屈	14 Ⓒ	16
	グッサーカートナ		遠距離立ち強Ⓟ	立、屈	19	22
	グッサーバーンフ		遠距離立ち強Ⓟ(剣なし)	立、屈	18	21
	ニカトペール		遠距離立ち弱Ⓚ	屈	8 Ⓒ	9
	ティークペール		遠距離立ち中Ⓚ	立、屈	15 Ⓒ	17
	バーリーペール		遠距離立ち強Ⓚ	立、屈	18	21
	カムナークーン		しゃがみ弱Ⓟ	立、屈	7 Ⓒ	8
	カムバーンフ		しゃがみ弱Ⓟ(剣なし)	立、屈	7 Ⓒ	8
	ガラムナークーン		しゃがみ中Ⓟ	立、屈	14 Ⓒ	16
	ガラムバーンフ		しゃがみ中Ⓟ(剣なし)	立、屈	14 Ⓒ	16
	ウーバルダーント		しゃがみ強Ⓟ	立、屈	17	20
	ウーバルバーンフ		しゃがみ強Ⓟ(剣なし)	立、屈	17	20
	バトラーデーヴダ		しゃがみ弱Ⓚ	屈	8 Ⓒ	9
	ラムバーデーヴダ		しゃがみ中Ⓚ	屈	14 Ⓒ	16
	バルナーデーヴダ		しゃがみ強Ⓚ	屈	16	19
	ハルカーハワ		ジャンプ弱Ⓟ	立、空	10	11
	ウタルナーハワ		ジャンプ中Ⓟ	立、空	14	16
	ギルナーハワ		ジャンプ強Ⓟ	立、空	16	19
	ダスヴァータ		ジャンプ弱Ⓚ	立、空	9 Ⓒ	10
	ソーヴァータ		ジャンプ中Ⓚ	立、空	14 Ⓒ	16
	ハザールヴァータ		ジャンプ強Ⓚ	立、空	16	19
特殊技	ベヘラーウタルナ		ジャンプ中に↓要素＋弱Ⓚ(要・剣)	立、屈、空	10	11
	ドゥースラーウタルナ		ジャンプ中に↓要素＋中Ⓚ(要・剣)	立、屈、空	13	15
	ティースラーウタルナ		ジャンプ中に↓要素＋強Ⓚ(要・剣)	立、屈、空	15	18
	ダバーナペール		→＋強Ⓚ	立、屈	15	18
投げ技	シャリールマルナ		相手の近くで←or→＋中or強Ⓟ	−	16	12
追いうち	ハッディダルド	ノーマル	相手がダウン中に↑要素＋Ⓚ	−	7	9
		ES	相手がダウン中に↑要素＋ⓀⓀ同時押し	−	7+8	合計7
必殺技	キルシュレッド(刀を放す)	弱	弱ⓅⓀ同時押し	−	4	6
		中	中ⓅⓀ同時押し	−	4×2	6
		強	強ⓅⓀ同時押し	−	4×3	6
		ES	同じ強さのⓅⓀ2組同時押し	−	4×6	0
	キルシュレッド(刀を引きもどす)	弱	弱ⓅⓀ同時押し	立、屈、空	0	6
		中	中ⓅⓀ同時押し	立、屈、空	0	6
		強	強ⓅⓀ同時押し	立、屈、空	0	6
		ES	いずれかのⓅⓀ同時押し	立、屈、空	0	6
	ソードエレメンタル イフリートソード	弱	→↓↘＋弱Ⓟ(要・剣)	立、屈	18	15
		中	→↓↘＋中Ⓟ(要・剣)	立、屈	18	15
		強	→↓↘＋強Ⓟ(要・剣)	立、屈	18	15
		ES	→↓↘＋ⓅⓅ同時押し(要・剣)	立、屈	5+6×2+5+6×2	合計16
	ソードエレメンタル ブリザードソード	弱	←↙↓↘→＋弱Ⓟ(要・剣)	立、屈、空	16	6
		中	←↙↓↘→＋中Ⓟ(要・剣)	立、屈、空	16	6
		強	←↙↓↘→＋強Ⓟ(要・剣)	立、屈、空	16	6
		ES	←↙↓↘→＋ⓅⓅ同時押し(要・剣)	立、屈、空	8×3	0
	ソードエレメンタル ライトニングソード	弱	←↓↙＋弱Ⓟ(要・剣)	立、屈、空	10+2×(2〜4)	合計13〜15
		中	←↓↙＋中Ⓟ(要・剣)	立、屈、空	10+2×(4〜8)	合計15〜19
		強	←↓↙＋強Ⓟ(要・剣)	立、屈、空	10+2×(6〜10)	合計17〜21
		ES	←↓↙＋ⓅⓅ同時押し(要・剣)	立、屈、空	10+2×(8〜14)	合計19〜25
	ソードグラップル		→↘↓↙←＋Ⓟ(要・剣)	−	8×3+1	12
EX必殺技	ブレスオブデス		←↙↓↘→＋Ⓚ	立、空	16×2(追いうち時は16)	0
	チェンジイモータル		中Ⓟ、弱Ⓟ、←、弱Ⓚ、中Ⓚ	立、屈、空	26	0

得点	ヒット回数	ケズリ回数	ダウン効果	タイムチャート（0 20 40 60 80 100 120 140 160）
600	1	0	×	6 3 12
500	1	0	×	5 3 6
900	1	0	×	9 5 28
800	1	0	×	7 3 18
1000	1	0	×	9 5 28
1000	1	0	×	8 5 23
500	1	0	×	5 3 7
800	1	0	×	7 3 14
1000	1	0	×	8 3 21
600	1	0	×	6 3 12
500	1	0	×	5 3 6
900	1	0	×	9 5 28
800	1	0	×	7 3 18
1000	1	0	×	9 5 28
1000	1	0	×	8 5 23
500	1	0	×	5 3 7
800	1	0	×	7 3 14
1000	1	0	×	8 3 21
400	1	0	×	5 3 5
400	1	0	×	5 3 5
800	1	0	×	7 3 13
800	1	0	×	6 3 11
900	1	0	×	9 8 24
900	1	0	×	7 6 22
500	1	0	×	6 3 7
800	1	0	×	7 3 14
900	1	0	○	8 16 19
600	1	0	×	7 9 18
800	1	0	×	7 9 可変 ▼
900	1	0	×	7 12 可変 ▼
500	1	0	×	10 12 5
800	1	0	×	6 12 5
900	1	0	×	7 9 5
600	1	0	×	5 可変 ▼
700	1	0	×	6 可変 ▼
800	1	0	×	7 可変 ▼
800	1	0	×	12 5 19
900	–		○	1 31
400	1	–	–	25 8 ▼
合計900	2	–	–	25 8 ▼
0	1	1	×	31 (全身無敵8~27)
0	2	2	×	36 (全身無敵12~32)
0	3	3	×	36 (全身無敵12~32)
0	6	6	×	36 (全身無敵12~32)
300	0	0	–	11 ● 10
合計600	0	0	–	11 ● 10
合計900	0	0	–	11 ● 10
合計1800	0	0	–	11 ● 10
1000	1	1	○	9 8 38
1000	1	1	○	9 8 38
1000	1	1	○	9 8 38
合計2200	6	5	○	9 12 2 8 38
900	1	1	×	36 ● 32
900	1	1	×	36 ● 32
900	1	1	×	36 ● 32
合計1500	3	3	×	36 ● 16 ● 15 ● 15
合計1000~1400	3~5	3~5	×	17 21 42
合計1400~2200	5~9	5	×	19 35 42
合計1800~2600	7~11	5	×	21 54 42
合計2200~3400	9~15	5	×	17 70 42
合計1600	4	–	○	1 31
合計1800	2	2	×	49 16 66 (全身無敵0~32)
1400	1	1	○	14 可変 19 ▼ 29 (全身無敵0~14、着地後0~28)

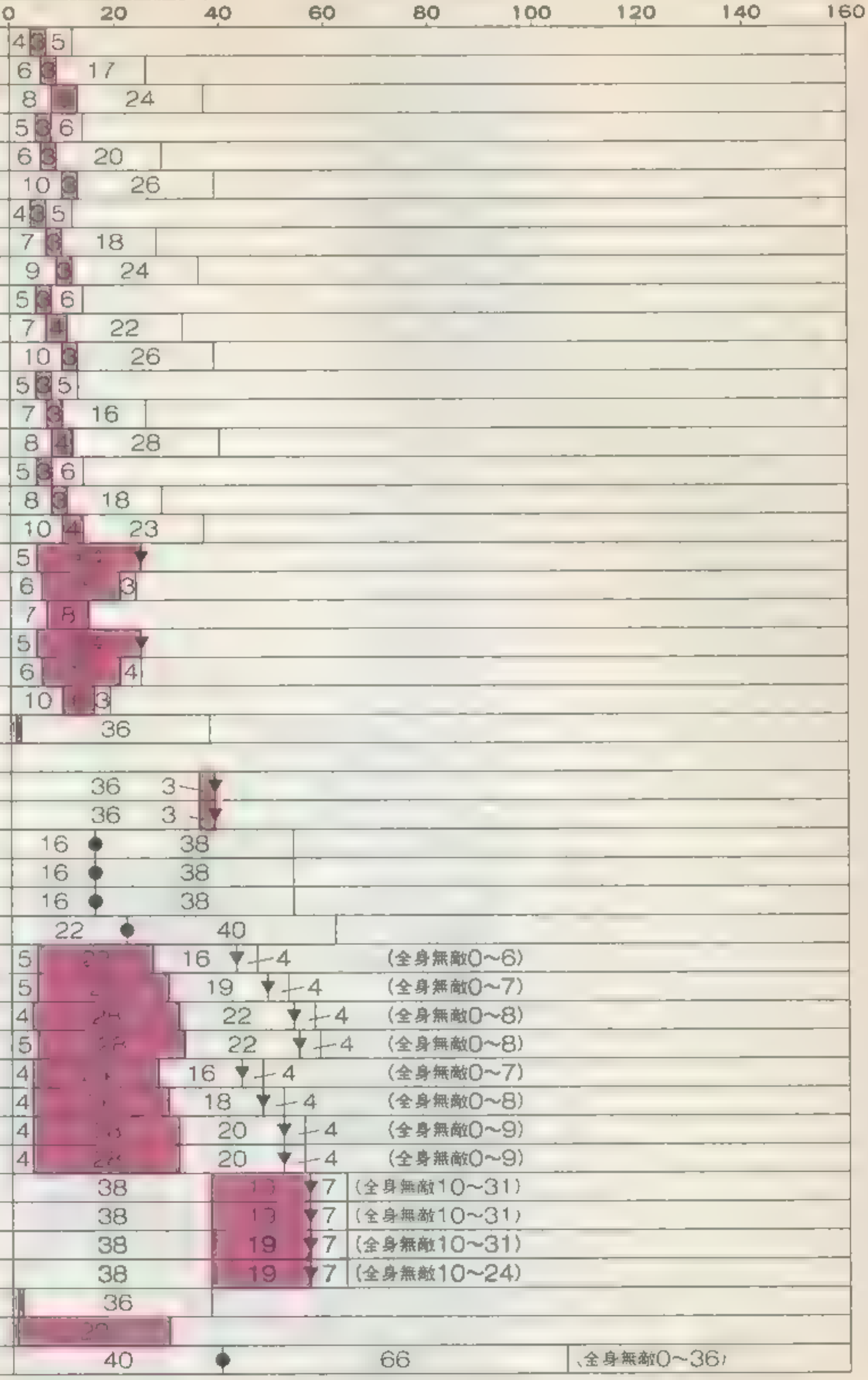
レイレイ・技DATA

	技名		コマンド／属性	ガード方向	攻撃値(Ⓒの技はキャンセル可能)	ゲージ増加量
基本技	隠剣(インケン)		近距離立ち弱Ⓟ	立、屈	6 Ⓒ	7
	襲爪(シュウソウ)		近距離立ち中Ⓟ	立、屈	14 Ⓒ	16
	先斬刀(マギト)		近距離立ち強Ⓟ	立、屈	20	23
	刺脚(シキャク)		近距離立ち弱Ⓚ	立、屈	7 Ⓒ	8
	破脚(ハキャク)		近距離立ち中Ⓚ	立、屈	15	17
	斜断鍋(シャダンク)		近距離立ち強Ⓚ	立、屈	17	20
	尖剣(センケン)		遠距離立ち弱Ⓟ	立、屈	6 Ⓒ	7
	襲爪(シュウソウ)		遠距離立ち中Ⓟ	立、屈	14 Ⓒ	16
	切離鋸(キリコ)		遠距離立ち強Ⓟ	立、屈	4×3	合計15
	刺脚(シキャク)		遠距離立ち弱Ⓚ	立、屈	7 Ⓒ	8
	破脚(ハキャク)		遠距離立ち中Ⓚ	立、屈	15	17
	斜断鍋(シャダンク)		遠距離立ち強Ⓚ	立、屈	17	20
	刃刈(ジンカ)		しゃがみ弱Ⓟ	立、屈	6 Ⓒ	7
	鉄牙(テツガ)		しゃがみ中Ⓟ	立、屈	14	16
	車怒流(シャドル)		しゃがみ強Ⓟ	屈	17	20
	小足(コソク)		しゃがみ弱Ⓚ	屈	7 Ⓒ	8
	這足(ハソク)		しゃがみ中Ⓚ	屈	14 Ⓒ	16
	双天覇(ソウテンパ)		しゃがみ強Ⓚ	立、屈	18	21
	飛爪(ヒソウ)		ジャンプ弱Ⓟ	立、空	8 Ⓒ	9
	空鉄(クウテツ)		ジャンプ中Ⓟ	立、空	14	16
	車刀乱(シャトラン)		ジャンプ強Ⓟ	立、空	6×3	合計21
	飛蹴(ヒシュウ)		ジャンプ弱Ⓚ	立、空	9 Ⓒ	10
	空蹴(クウシュウ)		ジャンプ中Ⓚ	立、空	14	16
	舞蹴(ブシュウ)		ジャンプ強Ⓚ	立、空	17	20
特殊技	乱鉄(ランテツ)		➡＋中Ⓟ	立、屈	14	16
	壊怒牙(エドガ)		➡＋強Ⓟ	立、屈	20〜14(時間で低下)	23〜17
投げ技	放霊(ホウレイ)		相手の近くで⬅＋➡＋中or強Ⓟ	−	16	12
	放天(ホウテン)		空中＆相手の近くで⬆以外＋中or強Ⓟ	−	16	12
追いうち	斬破(ザンパ)	ノーマル	相手がダウン中に⬆要素＋Ⓚ	−	3×4	合計10
		ES	相手がダウン中に⬆要素＋ⓀⓀ同時押し	−	3×8	合計8
必殺技	暗器砲(アンキホウ)	弱	⬇⬊➡＋弱Ⓟ	立、屈、空	10	6
		中	⬇⬊➡＋中Ⓟ	立、屈、空	10	6
		強	⬇⬊➡＋強Ⓟ	立、空	10	6
		ES	⬇⬊➡＋ⓅⓅ同時押し	立、屈、空	1発につき16	0
	返響器(ヘンキョウキ)	弱	⬇⬋⬅＋弱Ⓟ(空中でも使用可能)	立(例外あり)、屈、空	10	6
		中	⬇⬋⬅＋中Ⓟ(空中でも使用可能)	立(例外あり)、屈、空	10	6
		強	⬇⬋⬅＋強Ⓟ(空中でも使用可能)	立(例外あり)、屈、空	10	6
		ES	⬇⬋⬅＋ⓅⓅ同時押し(空中でも使用可能)	立(例外あり)、屈、空	7×4	0
	旋風舞(センプウブ)	弱	➡⬇⬊＋弱Ⓟ(空中でも使用可能)	立、屈、空	1発につき4	6
		中	➡⬇⬊＋中Ⓟ(空中でも使用可能)	立、屈、空	1発につき4	6
		強	➡⬇⬊＋強Ⓟ(空中でも使用可能)	立、屈、空	1発につき4	6
		ES	➡⬇⬊＋ⓅⓅ同時押し(空中でも使用可能)	立、屈、空	1発につき4	0
	放天撃(ホウテンゲキ)		相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅＋P	−	4×8	合計44
EX必殺技	地霊刀(チレイトウ)		⬅⬋⬇⬊➡＋ⓀⓀ同時押し	立、屈、空	1発につき9	0
	天雷破(テンライハ)		弱K、強K、中P、中P、⬆　(分銅)	立、空	16	8
			(地爆)	屈、空	4	2
			(鉄球)	立、屈、空	1発につき6(追いうち時は4)	0

得点	ヒット回数	ケズリ回数	ダウン効果	タイムチャート
				0 20 40 60 80 100 120 140 160
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	6 3 16
1100	1	0	×	7 3 21
400	1	0	×	5 3 9
800	1	0	×	11 [illegible] 29
900	1	0	×	8 4 24
400	1	0	×	5 3 7
800	1	0	×	6 3 16
合計900	3	0	×	11 12 22
400	1	0	×	5 3 9
800	1	0	×	11 [illegible] 29
900	1	0	×	8 4 24
400	1	0	×	5 3 7
800	1	0	×	7 6 20
900	1	0	○	9 11 19
400	1	0	×	5 3 5
800	1	0	×	6 3 15
1000	1	0	○	11 [illegible] 27
500	1	0	×	5 [illegible] 2
800	1	0	×	7 [illegible] 6
合計1200	3	0	×	8 13 6
500	1	0	×	5 15 3
800	1	0	×	7 [illegible] 10
900	1	0	×	8 [illegible] 12
800	1	0	×	7 4 23
1100~800	1	0	×	11 [illegible] 23
900	−		○	49
900	−	−	○	
合計800	4		−	28 ▼
合計1600	8		−	28 5 ▼
600	1	1	×	16 ● 35
600	1	1	×	17 ● 35
600	1	1	×	17 ● 35
1発につき900	2	3	×	16 ● 39 ● 39 ● 29
600	1	1	×	10 ● 31
600	1	1	×	11 ● 37
600	1	1	×	13 ● 42
合計1600	4	4	×	13 ● 50
1発につき300	8~21	8~21	×	28 [illegible] 22 ▼7
1発につき300	8~21	8~21	×	30 [illegible] 24 ▼7
1発につき300	8~21	8~21	×	32 [illegible] 22 ▼7
1発につき300	8~21	8~21	×	30 [illegible] 24 ▼7
合計2400	8		○	49
1発につき500	5	6	○	34 ● 51
900	1	1	×	16 14 59
300	1	1	○	
400,300	5	4	○	

デミトリ・技DATA

	技名		コマンド／属性	ガード方向	攻撃値（Ⓒの技はキャンセル可能）		ケージ増加量
基本技	ダークリスト		近距離立ち弱Ⓟ	立、屈	6	Ⓒ	7
	ブレスピリオド		近距離立ち中Ⓟ	立、屈	13	Ⓒ	15
	デモンキャリア		近距離立ち強Ⓟ	立、屈	16	Ⓒ	19
	ヘルズグロウン		近距離立ち弱Ⓚ	屈	6	Ⓒ	7
	デビルフライト		近距離立ち中Ⓚ	立、屈	14	Ⓒ	16
	ブラッディロアー		近距離立ち強Ⓚ	立、屈	17		20
	ダークリスト		遠距離立ち弱Ⓟ	立、屈	6	Ⓒ	7
	デビルブロー		遠距離立ち中Ⓟ	立、屈	13		15
	デビルストライク		遠距離立ち強Ⓟ	立、屈	16		19
	ヘルズグロウン		遠距離立ち弱Ⓚ	屈	6	Ⓒ	7
	サタンズペイン		遠距離立ち中Ⓚ	立、屈	15		17
	ブラッディロアー		遠距離立ち強Ⓚ	立、屈	17		20
	ブラックシュテム		しゃがみ弱Ⓟ	立、屈	5	Ⓒ	6
	ブラックシュテム		しゃがみ中Ⓟ	立、屈	14	Ⓒ	16
	バットスクリーン		しゃがみ強Ⓟ	屈	17		20
	デモングライド		しゃがみ弱Ⓚ	屈	6	Ⓒ	7
	デモンスラッシュ		しゃがみ中Ⓚ	屈	14	Ⓒ	16
	ヘイトリッドオーメン		しゃがみ強Ⓚ	立、屈	17		20
	デビルストローク		ジャンプ弱Ⓟ	立、空	7	Ⓒ	8
	デビルスタブ		ジャンプ中Ⓟ	立、空	13	Ⓒ	15
	マークィスエンブレム		ジャンプ強Ⓟ	立、空	16		19
	シャトーシェイド		ジャンプ弱Ⓚ	立、空	7	Ⓒ	8
	エクセレントアクシス		ジャンプ中Ⓚ	立、空	14	Ⓒ	16
	ノーブルトライアンフ		ジャンプ強Ⓚ	立、空	18		21
投げ技	バットダイブ		相手の近くで←or→＋中or強Ⓟ	−	16		12
	デモンフライ		空中＆相手の近くで↑以外＋中or強Ⓟ	−	18		12
追いうち	ヘルズライド	ノーマル	相手がダウン中に↑要素＋Ⓚ	−	8		10
		ES	相手がダウン中に↑要素＋ⓀⓀ同時押し	−	8+2×4+4		合計10
必殺技	カオスフレア	弱	↓↘→＋弱Ⓟ（空中でも使用可能）	立、屈、空	16〜10（時間で低下）		6
		中	↓↘→＋中Ⓟ（空中でも使用可能）	立、屈、空	16〜10（時間で低下）		6
		強	↓↘→＋強Ⓟ（空中でも使用可能）	立、屈、空	16〜10（時間で低下）		6
		ES	↓↘→＋ⓅⓅ同時押し（空中でも使用可能）	立、屈、空	20〜12（時間で低下）＋5×2		0
	デモンクレイドル	弱	→↓↘＋弱Ⓟ	立、屈、空（跳ねる前は立、屈）	18		15
		中	→↓↘＋中Ⓟ	立、屈、空（跳ねる前は立、屈）	18		15
		強	→↓↘＋強Ⓟ	立、屈、空（跳ねる前は立、屈）	18		15
		ES	→↓↘＋ⓅⓅ同時押し	立、屈	5×7		合計14
	ダッシュ・デモンクレイドル	弱	ダッシュ中に→↓↘＋弱Ⓟ	立、屈、空（跳ねる前は立、屈）	18		15
		中	ダッシュ中に→↓↘＋中Ⓟ	立、屈、空（跳ねる前は立、屈）	18		15
		強	ダッシュ中に→↓↘＋強Ⓟ	立、屈、空（跳ねる前は立、屈）	18		15
		ES	ダッシュ中に→↓↘＋ⓅⓅ同時押し	立、屈	5×7		合計14
	バットスピン	弱	↓↙←＋弱Ⓚ（空中でも使用可能）	立、屈、空	5×3		合計12
		中	↓↙←＋中Ⓚ（空中でも使用可能）	立、屈、空	5×3		合計12
		強	↓↙←＋強Ⓚ（空中でも使用可能）	立、屈、空	5×3		合計12
		ES	↓↙←＋ⓀⓀ同時押し（空中でも使用可能）	立、屈	1発につき5		1発につき2
	ネガティブストーレン		相手の近くでレバー1回転＋中or強Ⓟ	−	22		12
EX必殺技	ミッドナイトブレジャー		↓→↘＋ⓅⓅ同時押し	ガード不能	35		17
	デモンブラスト		↓→↘＋ⓀⓀ同時押し	立、屈、空	コウモリ1匹につき1+2×3		0



得点	ヒット回数	ケズリ回数	ダウン効果	タイムチャート
400	1	0	×	4 3 5
700	1	0	×	6 3 17
900	1	0	×	8 [illegible] 24
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	6 3 20
900	1	0	×	10 3 26
400	1	0	×	4 3 5
700	1	0	×	7 3 18
900	1	0	×	9 3 24
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	7 4 22
900	1	0	×	10 3 26
300	1	0	×	5 3 5
800	1	0	×	7 3 16
900	1	0	×	8 4 28
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	8 3 18
900	1	0	○	10 4 23
400	1	0	×	5 [illegible] ▼
700	1	0	×	6 [illegible] 3
900	1	0	×	7 8
400	1	0	×	5 [illegible] ▼
800	1	0	×	6 [illegible] 4
1000	1	0	×	10 [illegible] 3
900	−	−		36
1000	−	−		
500	1	−	−	36 3 ▼
合計1600	6	−	−	36 3 ▼
900~600	1	1	×	16 ● 38
900~600	1	1	×	16 ● 38
900~600	1	1	×	16 ● 38
合計1700~1300	3	3	○	22 ● 40
1000	1	1	○	5 [illegible] 16 ▼ 4 (全身無敵0~6)
1000	1	1	○	5 [illegible] 19 ▼ 4 (全身無敵0~7)
1000	1	1	○	4 [illegible] 22 ▼ 4 (全身無敵0~8)
合計2100	7	7	○	5 [illegible] 22 ▼ 4 (全身無敵0~8)
1000	1	1	○	4 [illegible] 16 ▼ 4 (全身無敵0~7)
1000	1	1	○	4 [illegible] 18 ▼ 4 (全身無敵0~8)
1000	1	1	○	4 [illegible] 20 ▼ 4 (全身無敵0~9)
合計2100	7	7	○	4 [illegible] 20 ▼ 4 (全身無敵0~9)
合計900	3	3	×	38 [illegible] ▼ 7 (全身無敵10~31)
合計900	3	3	×	38 [illegible] ▼ 7 (全身無敵10~31)
合計900	3	3	×	38 19 ▼ 7 (全身無敵10~31)
1発につき300	10	10	×	38 19 ▼ 7 (全身無敵10~24)
1200	−	−	○	36
合計2100	4	0	○	[illegible]
1匹につき合計700	31	8	○	40 ● 66 (全身無敵0~36)

ガロン・技DATA

	技名		コマンド／属性	ガード方向	攻撃値(©の技はキャンセル可能)		ゲージ増加量
基本技	スイフトゲイル		近距離立ち弱Ⓟ	立、屈	6	©	7
	ダークトゥース		近距離立ち中Ⓟ	立、屈	14	©	16
	フィアーハウンド		近距離立ち強Ⓟ	立、屈	18		21
	ヴァーチカルトルネード		近距離立ち弱Ⓚ	立、屈	6	©	7
	サッドネスウインド		近距離立ち中Ⓚ	立、屈	15	©	17
	ボイリングストーム		近距離立ち強Ⓚ	立、屈	19		22
	スイフトゲイル		遠距離立ち弱Ⓟ	立、屈	6	©	7
	ソニックガイスト		遠距離立ち中Ⓟ	立、屈	7+10	©	合計19
	ナイトハリケーン		遠距離立ち強Ⓟ	立、屈	8+13		合計24
	ウルフキック		遠距離立ち弱Ⓚ	屈	7	©	8
	サッドネスウインド		遠距離立ち中Ⓚ	立、屈	15	©	17
	ヴェイパーフラッシュ		遠距離立ち強Ⓚ	立、屈	4+6+8		合計21
	ロークランチ		しゃがみ弱Ⓟ	屈	6	©	7
	トライデントネイル		しゃがみ中Ⓟ	立、屈	14		16
	フレイムファング		しゃがみ強Ⓟ	立、屈	18		21
	ウルフレッグ		しゃがみ弱Ⓚ	屈	6	©	7
	スナールレッグ		しゃがみ中Ⓚ	立、屈	14	©	16
	ウィルダネスラウンダー		しゃがみ強Ⓚ	屈	18		21
	フライハウンド		ジャンプ弱Ⓟ	立、空	7	©	8
	タスクヴァイス		ジャンプ中Ⓟ	立、空	14	©	16
	クロスクリープ		ジャンプ強Ⓟ	立、空	17		20
	ティブルエッジ		ジャンプ弱Ⓚ	立、空	7	©	8
	テリブルフライ		ジャンプ中Ⓚ	立、空	14	©	16
	バイオレンスファンサー		ジャンプ強Ⓚ	立、空	17		20
投げ技	ラピッドクランチ		相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓟ		16		12
	キャニオンラウンダー		相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓚ	−	16		12
	キャニオンフライヤー		空中＆相手の近くで⬇以外＋中or強Ⓟ	−	18		12
追いうち	ストライクウルフ	ノーマル	相手がダウン中に⬆要素＋Ⓚ	−	7		9
		ES	相手がダウン中に⬆要素＋ⓀⓀ同時押し	−	7+15		合計10
必殺技	ビーストキャノン	弱中強	⬇⬊➡＋Ⓟ	立、屈	17(方向転換＋17)		14(+8
		ES	⬇⬊➡＋ⓅⓅ同時押し	立、屈	1発につき17		1発につき8
	対空ビーストキャノン	弱中強	➡⬇⬊＋Ⓟ	立、屈	17(方向転換＋17)		14(+8)
		ES	➡⬇⬊＋ⓅⓅ同時押し	立、屈	1発につき17		1発につき8
	空中ビーストキャノン	弱中強	⬋➡⬊＋Ⓟ	立、屈、空	17(方向転換＋17)		14(+8)
		ES	⬋➡⬊＋ⓅⓅ同時押し	立、屈、空	1発につき17		1発につき8
	クライムレイザー	弱	⬇⬆＋弱Ⓚ	立,屈,空(跳ねる前は立,屈)	18		15
		中	⬇⬆＋中Ⓚ	立,屈,空(跳ねる前は立,屈)	18		15
		強	⬇⬆＋強Ⓚ	立,屈,空(跳ねる前は立,屈)	18		15
		ES	⬇⬆＋ⓀⓀ同時押し	立,屈,空(跳ねる前は立,屈)	5+6+14		合計12
	ミリオンフリッカー	弱	⬅⬇⬋＋弱Ⓟ	立、屈	6×4		合計18
		中	⬅⬇⬋＋中Ⓟ	立、屈	6×4		合計18
		強	⬅⬇⬋＋強Ⓟ	立、屈	6×4		合計18
		ES	⬅⬇⬋＋ⓅⓅ同時押し	立、屈	1発につき5		1発につき2
	ワイルドサーキュラー	ノーマル	相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅＋中or強Ⓚ	−	20		12
		ES	相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅＋中強Ⓚ同時押し	−	23		0
EX必殺技	ドラゴンキャノン		➡⬊⬇⬋⬅＋ⓅⓅ同時押し	立、屈、空	1発につき11		0
	ミラージュボディー		⬅⬋⬇⬊➡＋ⓀⓀ同時押し	(出した技による)	(分身の攻撃力は本体の25%)		出した技による

得点	ヒット回数	ケズリ回数	ダウン効果	タイムチャート
				0 20 40 60 80 100 120 140 160
400	1	0	×	4 3 5
800	1	0	×	6 3 13
1000	1	0	×	8 3 18
400	1	0	×	5 3 8
800	1	0	×	6 3 14
1000	1	0	×	9 4 24
400	1	0	×	4 3 5
合計1000	2	0	×	6 3 7 3 18
合計1200	2	0	×	10 3 6 3 24
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	6 3 14
合計1200	3	0	×	9 3 3 3 4 3 20
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	8 3 18
1000	1	0	×	9 5 26
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	7 3 16
1000	1	0	○	9 3 25
400	1	0	×	5 14 12
800	1	0	×	6 6 6
900	1	0	×	7 [illegible] 4
400	1	0	×	5 [illegible] ▼
800	1	0	×	6 8 8
900	1	0	×	7 6 11
900	−	−	○	36
900	−		○	36
1000	−		○	
400	1	−	−	32 9 ▼
合計1200	2	−	−	32 9 ▼
900(+900)	2	2	○	14 30 3 ▼10
1発につき900	3	5	○	14 [illegible] 3 ▼10
900(+900)	2	2	○	14 [illegible] 18 ▼10
1発につき900	3	5	○	14 [illegible] 20 ▼10
900(+900)	2	2	○	14 [illegible] ▼10
1発につき900	3	5	○	14 [illegible] ▼10
1000	1	1	○	5 [illegible] 23 ▼10 (全身無敵0~5)
1000	1	1	○	5 9 26 ▼10 (全身無敵0~5)
1000	1	1	○	5 [illegible] 27 ▼10 (全身無敵0~5)
合計1500	3	3	○	5 11 27 ▼10 (全身無敵0~12)
合計1200	4	4	×	10 3 3 3 3 3 3 3 21
合計1200	4	4	×	10 3 3 3 3 3 3 3 21
合計1200	4	4	×	10 3 3 3 3 3 3 3 21
1発につき300	5	6	○	11 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 3 21
1100	1	−	○	36
1200	2	−	○	36
1発につき600	3	5	○	20 26 28
(出した技×3)	−		−	60 (全身無敵0~28)

ビクトル・技DATA

	技名		コマンド／属性	ガード方向	攻撃値（Ⓒの技はキャンセル可能）	ゲージ増加量
基本技	ジェントルファン		近距離立ち弱Ⓟ	立、屈	8　Ⓒ	9
	ヘビーヒット		近距離立ち中Ⓟ	立、屈	16	18
	サンダーヒット		近距離立ち中Ⓟ(電撃)	立、屈	13	15
	ミリオンプレッシャー		近距離立ち強Ⓟ	立、屈	24	27
	サンダープレッシャー		近距離立ち強Ⓟ(電撃)	立、屈	18	21
	ボトムフリック		近距離立ち弱Ⓚ	立、屈	8　Ⓒ	9
	ボトムプレス		近距離立ち中Ⓚ	立、屈	17	19
	ライトニングプレス		近距離立ち中Ⓚ(電撃)	立、屈	13	15
	ボトムスラム		近距離立ち強Ⓚ	立、屈	20	23
	ライトニングスラム		近距離立ち強Ⓚ(電撃)	立、屈	17	20
	ジェントルファン		遠距離立ち弱Ⓟ	立、屈	8　Ⓒ	9
	ヘビーグリップ		遠距離立ち中Ⓟ	立、屈	17	19
	サンダーグリップ		遠距離立ち中Ⓟ(電撃)	立、屈	13	15
	ストロングアーム		遠距離立ち強Ⓟ	立、屈	21	24
	サンダーアーム		遠距離立ち強Ⓟ(電撃)	立、屈	18	21
	モンスタータップ		遠距離立ち弱Ⓚ	立、屈	7　Ⓒ	8
	モンスターレッグ		遠距離立ち中Ⓚ	立、屈	17	19
	ライトニングレッグ		遠距離立ち中Ⓚ(電撃)	立、屈	13	15
	ビクトルクラッシュ		遠距離立ち強Ⓚ	立、屈	22	25
	ライトニングクラッシュ		遠距離立ち強Ⓚ(電撃)	立、屈	18	21
	メガエルボー		しゃがみ弱Ⓟ	立、屈	7　Ⓒ	8
	メガストラグル		しゃがみ中Ⓟ	立、屈	16	18
	サンダーストラグル		しゃがみ中Ⓟ(電撃)	立、屈	13	15
	ギガンテスアッパー		しゃがみ強Ⓟ	立、屈	23,22	26,25
	サンダーアッパー		しゃがみ強Ⓟ(電撃)	立、屈	17	20
	メガエクササイズ		しゃがみ弱Ⓚ	屈	6　Ⓒ	7
	メガスライド		しゃがみ中Ⓚ	屈	16	18
	ライトニングスライド		しゃがみ中Ⓚ(電撃)	屈	13	15
	ビクトルハンマー		しゃがみ強Ⓚ	屈	20	23
	ライトニングハンマー		しゃがみ強Ⓚ(電撃)	屈	17	20
	メガチョップ		ジャンプ弱Ⓟ	立、空	8	9
	バンディットストライク		ジャンプ中Ⓟ	立、空	16	18
	アースシェイクナックル		ジャンプ強Ⓟ	立、空	24	27
	メガフライ		ジャンプ弱Ⓚ	立、空	8	9
	メガアクス		ジャンプ中Ⓚ	立、空	17	19
	ギガンテスフット		ジャンプ強Ⓚ	立、空	22	25
特殊技	ダブルメテオナックル		斜めジャンプ中に強Ⓟ	立、空	18	21
つかみ技	ジョースラッガー		相手の近くで←or→＋中or強Ⓟ	－	1発につき3	12
	メガストラングル		相手の近くで←or→＋中or強Ⓚ	－	1発につき3	12
投げ技	メガスルー		空中＆相手の近くで↑以外＋中or強Ⓟ	－	16	12
追いうち	ビクトルフィンガー	ノーマル	相手がダウン中に↑要素＋Ⓚ	－	8	10
		ES	相手がダウン中に↑要素＋ⓀⓀ同時押し	－	3×2+6	合計5
必殺技	ギガハンマー	弱	←タメ→＋弱Ⓟ	立、屈	16	14
		中	←タメ→＋中Ⓟ	立、屈	16	14
		強	←タメ→＋強Ⓟ	立、屈	16	14
		ES	←タメ→＋ⓅⓅ同時押し	立、屈	12×3	合計18
	ギガバスター	弱	←タメ→＋弱Ⓚ	立、屈	16	14
		中	←タメ→＋中Ⓚ	立、屈	16	14
		強	←タメ→＋強Ⓚ	立、屈	16	14
		ES	←タメ→＋ⓀⓀ同時押し	立、屈、空	12×3	合計18
	ジャイロクラッシュ	弱	↓↙←＋弱Ⓟ	立、屈	10	11
		中	↓↙←＋中Ⓟ	立、屈	7×3	合計15
		強	↓↙←＋強Ⓟ	立、屈	7×3	合計15
		ES	↓↙←＋ⓅⓅ同時押し	立、屈	6×3+10	合計14
	ギガバーン	弱	↓↙←＋弱Ⓚ	立、屈	16	14
		中	↓↙←＋中Ⓚ	立、屈	16	14
		強	↓↙←＋強Ⓚ	立、屈	16	14
		ES	↓↙←＋ⓀⓀ同時押し	立、屈	10×3	合計15
	メガスパイク		相手の近くでレバー1回転＋中or強Ⓟ	－	10+30	合計52
	メガショック		相手の近くで↓↘→＋中or強Ⓚ	－	1発につき3	12
	グラビトンナックル		パンチボタンの投げの動作前に↓↑＋Ⓟ	－	18	12
EX必殺技	サンダーブレイク		↓タメ↑＋ⓅⓅ同時押し　（コブシ）	立、屈	16	8
			（電流）	立、屈、空	1発につき20～16(時間で低下)	0
	グレートゲルデンハイム		(憑依)←↙↓↘→+ⓀⓀ同時押し (つかみ)憑依中にⓅ	－	30	0

得点	ヒット回数	ケズリ回数	ダウン効果	タイムチャート
				0 20 40 60 80 100 120 140 160
500	1	0	×	5 3 14
900	1	0	×	9 3 18
700	1	1	×	13 8 15
1300	1	0	×	11 4 30
1000	1	1	×	15 8 30
500	1	0	×	5 3 7
900	1	0	×	11 3 20
700	1	1	×	13 12 12
1000	1	0	×	16 3 22
900	1	1	×	21 3 26
500	1	0	×	5 3 14
900	1	0	×	9 3 21
700	1	1	×	10 [illegible] 29
1100	1	0	×	12 4 29
1000	1	1	×	18 16 27
400	1	0	×	6 3 6
900	1	0	×	9 3 23
700	1	1	×	10 3 31
1200	1	0	×	14 7 31
1000	1	1	×	20 [illegible] 31
400	1	0	×	5 3 7
900	1	0	×	9 3 20
700	1	1	×	10 5 27
1200,1200	1	0	×	11 6 25
900	1	1	×	15 15 22
400	1	0	×	6 3 5
900	1	0	×	10 3 18
700	1	1	×	11 3 24
1100	1	0	○	13 [illegible] 22
900	1	1	○	13 [illegible] 34
500	1	0	×	5 可変 ▼
900	1	0	×	7 8 14
1300	1	0	○	9 [illegible] 11
500	1	0	×	6 [illegible] ▼
900	1	0	×	9 4 14
1200	1	0	×	12 [illegible] 15
1000	1	0	×	12 8 可変 ▼
1発につき200	–		×	49
1発につき200	–		×	49
900	–	–	○	
500	1	–	–	39 3 45 ▼6
合計800	3	–	–	39 3 10 3 43 ▼6
900	1	1	○	13 11 27 （上段無敵4～8）
900	1	1	○	15 11 27 （上段無敵5～10）
900	1	1	○	19 16 23 （上段無敵7～14）
合計2100	3	3	○	20 8 15 8 15 8 17 （上段無敵5～9）
900	1	1	○	25 9 11 （上段無敵5～12）
900	1	1	○	22 8 11 （上段無敵5～9）
900	1	1	○	26 8 11 （上段無敵7～13）
合計2100	3	3	○	31 2 14 2 14 2 18 ▼6 （上段無敵5～9）
600	1	1	×	9 4 20
合計1200	3	3	×	9 4 4 4 4 4 20
合計1200	3	3	×	9 4 4 4 4 4 4 4 4 4 20
合計1500	4	4	×（4発目のみ○）	10 4 4 4 4 4 8 9 18
900	1	1	○	10 8 18 ▼9
900	1	1	○	10 8 18 ▼9
900	1	1	○	10 8 21 ▼9
合計1800	3	3	○	13 9 20 ▼9
合計2700	2		○	[illegible] 49
1発につき200	1～10	–	×	[illegible] 49
1000	1	–	○	
900	1	1	○	27 47 3
1発につき1100～900（時間で低下）	2	2	○	
1600	–	–	○	52 （全身無敵0～51） つかみ 12 14

ザベル・技DATA

	技名		コマンド／属性	ガード方向	攻撃値（Ⓒの技はキャンセル可能）	ゲージ増加量
基本技	マッドフェイス		近＆遠距離立ち弱Ⓟ	立、屈	6　Ⓒ	7
	マッドチョップ		近＆遠距離立ち中Ⓟ	立、屈	14　Ⓒ	16
	ボーンソード		近＆遠距離立ち強Ⓟ	立、屈	6+16	合計25
	ヘルアンクル		近＆遠距離立ち弱Ⓚ	屈	6　Ⓒ	7
	ヘルマスク		近＆遠距離立ち中Ⓚ	立、屈	15　Ⓒ	17
	ヘルハズソー		近＆遠距離立ち強Ⓚ	立、屈	10×3	合計33
	マッドピック		➡+弱Ⓟ	立、屈	8　Ⓒ	9
	マッドカッター		➡+中Ⓟ	立、屈	16	18
	トキシックボーン		➡+強Ⓟ	立、屈	6+8+15	合計32
	ヘルエッジ		➡+弱Ⓚ	屈	8	9
	ヘルシャウト		➡+中Ⓚ	立、屈	16	18
	ヘルチェインソー		➡+強Ⓚ	立、屈	18	21
	マッドニードル		しゃがみ弱Ⓟ	立、屈	5　Ⓒ	6
	マッドナイフ		しゃがみ中Ⓟ	立、屈	15　Ⓒ	17
	ボーントラップ		しゃがみ強Ⓟ	立、屈	17	20
	ヘルスリップ		しゃがみ弱Ⓚ	屈	6　Ⓒ	7
	ヘルウォーク		しゃがみ中Ⓚ	屈	15　Ⓒ	17
	ヘルグラインダー		しゃがみ強Ⓚ	屈	19	22
	マッドスティック		ジャンプ弱Ⓟ	立、空	8　Ⓒ	9
	マッドスタッフ		ジャンプ中Ⓟ	立、空	15　Ⓒ	17
	ボーントライデント		ジャンプ強Ⓟ	立、空	20	23
	ヘルビート		ジャンプ弱Ⓚ	立、空	8　Ⓒ	9
	ヘルスピア		ジャンプ中Ⓚ	立、空	15　Ⓒ	17
	ヘルブレイナ		ジャンプ強Ⓚ	立、空	7×3	合計24
	マッドダガー		ジャンプ⬇+弱Ⓟ	立、空	8　Ⓒ	9
	マッドブローバ		ジャンプ⬇+中Ⓟ	立、空	15　Ⓒ	17
	ボーンハルバード		ジャンプ⬇+強Ⓟ	立、空	20	23
	ラウドネススクリュー		ジャンプ⬇+弱Ⓚ	立、屈、空	16	17
	フウトネススクリュー		ジャンプ⬇+中Ⓚ	立、屈、空	16	18
	フウトネススクリュ		ジャンプ⬇+強Ⓚ	立、屈、空	16	19
つかみ技	マーダフ ビート		相手の近くで⬅or➡+中or強Ⓟ		1発につき4	12
投げ技	デットリーカタパルト		相手の近くで⬅or➡+中or強Ⓚ		18	12
	エアカタストロフ		空中＆相手の近くで⬆以外+中or強Ⓟ	−	16	12
追いうち	スカルジャベリン	ノーマル	相手がダウン中に⬆要素+Ⓚ	−	3+4+3	合計10
		ES	相手がダウン中に⬆要素+ⓀⓀ同時押し	−	3+4+3+4+3+4	合計9
必殺技	デスハリケーン	弱	⬇⬋⬅+弱Ⓚ（空中でも使用可能）	立、屈、空	17	14
		中	⬇⬋⬅+中Ⓚ（空中でも使用可能）	立、屈、空	17	14
		強	⬇⬋⬅+強Ⓚ（空中でも使用可能）	立、屈、空	17	14
		ES	⬇⬋⬅+ⓀⓀ同時押し（空中でも使用可能）	立、屈、空	8×3	合計12
	スカルスティング	弱	⬇⬆+弱Ⓚ（空中でも使用可能）	立、空	1発につき7	6+1発につき3
		中	⬇⬆+中Ⓚ（空中でも使用可能）	立、空	1発につき7	6+1発につき3
		強	⬇⬆+強Ⓚ（空中でも使用可能）	立、空	1発につき7	6+1発につき3
		ES	⬇⬆+ⓀⓀ同時押し（空中でも使用可能）	立、空	1発につき5	1発につき2
	ヘルスケート		⬅⬋⬇⬊➡+Ⓚ（弱中強で出現位置が変化）	−	0	0
	スカルパニッシュ	ノーマル	相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅+Ⓟ	−	16+2×2	12
		ES	相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅+ⓅⓅ同時押し	−	16+2×4	0
Ex必殺技	デスボルテージ		➡⬊⬇⬋⬅+ⓀⓀ同時押し	立、屈、空	28	14
	イービルスクリーム		➡⬅+ⓅⓅ同時押し	立、屈	2+32	合計17
	ヘルダンク		➡⬇⬊+ⓅⓅ同時押し	ガード不能	27	0

得点	ヒット回数	ケズリ回数	ダウン効果	タイムチャート
				0 20 40 60 80 100 120 140 160
400	1	0	×	5 3 8
800	1	0	×	6 3 17
合計1300	2	0	×	7 2 5 [illegible] 22
400	1	0	×	5 3 7
800	1	0	×	7 3 17
合計1800	3	0	×	10 [illegible] 19
500	1	0	×	6 [illegible] 10
900	1	0	×	7 5 18
合計1700	3	0	×	8 2 6 [illegible] 23
500	1	0	×	7 3 10
900	1	0	×	9 6 19
1000	1	0	×	15 16 21
300	1	0	×	5 3 5
800	1	0	×	6 3 16
900	1	0	×	7 8 24
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	6 [illegible] 16
1000	1	0		8 10 19
500	1	0	×	5 [illegible] ▼
800	1	0	×	5 10 12
1100	1	0	×	7 4 12
500	1	0	×	4 [illegible] ▼
800	1	0	×	5 12 9
合計1200	3	0	×	7 12 11
500	1	0	×	5 [illegible] ▼
800	1	0	×	5 10 12
1100	1	0	×	7 4 12
900	1	0	×	7 [illegible] ▼
900	1	0	×	8 [illegible] ▼
900	1	0	×	9 [illegible] ▼
1発につき300	–	–	×	43
1000	–			43
900	–			
合計700	3	–		35 2 6 ▼ 2
合計1500	6	–	–	35 2 6 ▼ 2
900	1	1	○	7 [illegible] 15 ▼
900	1	1	○	7 [illegible] 18 ▼
900	1	1	○	7 12 23 ▼
合計1500	3	3	○	9 13 23 ▼
1発につき400	5	5	×	28 [illegible] ▼ 8
1発につき400	5	5	×	30 [illegible] ▼ 8
1発につき400	5	5	×	32 [illegible] ▼ 8
1発につき300	9	9	×	29 [illegible] ▼ 8
–	–	–	–	56 (全身無敵0〜53)
合計1300	3		○	43
合計1700	5	–	○	43
1500	1	1	○	7 34 23 ▼
合計1900	2	0	○	16 8 25
1400	1	0	○	52 3 24

モリガン・技DATA

	技名		コマンド／属性	ガード方向	攻撃値（Ⓒの技はキャンセル可能）		ゲージ増加量
基本技	ネックチェリッシュ		近距離立ち弱Ⓟ	立、屈	3	Ⓒ	4
	ハートピアッシング		近距離立ち中Ⓟ	立、屈	13	Ⓒ	15
	エクスタシークライム		近距離立ち強Ⓟ	立、屈	14,15	Ⓒ	17,18
	ナイトスウィープ		近距離立ち弱Ⓚ	屈	4	Ⓒ	5
	レッグインパルス		近距離立ち中Ⓚ	立、屈	14	Ⓒ	16
	ネクロディザイア		近距離立ち強Ⓚ	立、屈	5×4		合計23
	ディジーウィスパー		遠距離立ち弱Ⓟ	立、屈	3	Ⓒ	4
	ギルティーシルエット		遠距離立ち中Ⓟ	立、屈	13	Ⓒ	15
	スプラッシュリビドー		遠距離立ち強Ⓟ	立、屈	17		20
	ナイトスウィープ		遠距離立ち弱Ⓚ	屈	4	Ⓒ	5
	レッグインパルス		遠距離立ち中Ⓚ	立、屈	14	Ⓒ	16
	ディープクレシェンド		遠距離立ち強Ⓚ	立、屈	17,15		20,18
	セデュースタッチ		しゃがみ弱Ⓟ	立、屈	3×2	Ⓒ	合計7
	エビルウイング		しゃがみ中Ⓟ	立、屈	13	Ⓒ	15
	ミステリアスアーク		しゃがみ強Ⓟ	立、屈	15		18
	サキュバスヒール		しゃがみ弱Ⓚ	屈	5	Ⓒ	6
	ダスクミラージュ		しゃがみ中Ⓚ	立、屈	14	Ⓒ	16
	トワイライトループ		しゃがみ強Ⓚ	屈	16		19
	リトルギムレット		ジャンプ弱Ⓟ	立、空	7	Ⓒ	8
	サプライズエッジ		ジャンプ中Ⓟ	立、空	13	Ⓒ	15
	オーガスムワイア		ジャンプ強Ⓟ	立、空	17		20
	ハードエレクシオン		ジャンプ弱Ⓚ	立、空	8	Ⓒ	9
	コケティッシュライン		ジャンプ中Ⓚ	立、空	14	Ⓒ	16
	アトラクティヴアングル		ジャンプ強Ⓚ	立、空	18		21
特殊技	シェルキック		ジャンプ中に↓要素＋Ⓚ	立、屈、空	5×3		合計12
投げ技	ムーントレイサー		相手の近くで←or→＋中or強Ⓟ	−	18		12
	セクシャルエンブレイス		空中＆相手の近くで↑以外＋中or強Ⓟ	−	22		12
追いうち	シェルピアス	ノーマル	相手がダウン中に↑要素＋Ⓚ		3×4		合計10
		ES	相手がダウン中に↑要素＋ⓀⓀ同時押し	−	3×8		合計8
必殺技	ソウルフィスト	弱	↓↘→＋弱Ⓟ	立、屈、空	16〜10（時間で低下）		6
		中	↓↘→＋中Ⓟ	立、屈、空	16〜10（時間で低下）		6
		強	↓↘→＋強Ⓟ	立、屈、空	16〜10（時間で低下）		6
		ES	↓↘→＋ⓅⓅ同時押し	立、屈、空	20〜12（時間で低下）＋5×2		0
	空中ソウルフィスト	弱	↑↗→＋弱Ⓟ	立、屈、空	16〜10（時間で低下）		6
		中	↑↗→＋中Ⓟ	立、屈、空	16〜10（時間で低下）		6
		強	↑↗→＋強Ⓟ	立、屈、空	16〜10（時間で低下）		6
		ES	↑↗→＋ⓅⓅ同時押し	立、屈、空	20〜12（時間で低下）＋5×2		0
	シャドウブレイド	弱	→↓↘＋弱Ⓟ	立、屈、空（跳ねる前は立、屈）	18		15
		中	→↓↘＋中Ⓟ	立、屈、空（跳ねる前は立、屈）	18		15
		強	→↓↘＋強Ⓟ	立、屈、空（跳ねる前は立、屈）	18		15
		ES	→↓↘＋ⓅⓅ同時押し	立、屈、空（跳ねる前は立、屈）	5×7		合計14
	ベクタードレイン	ノーマル	→↘↓↙←＋中or強Ⓟ	−	22		12
		ES	→↘↓↙←＋中強Ⓟ同時押し	−	24		0
EX必殺技	バルキリーターン		→↘↓↙←＋弱Ⓚ＋Ⓚ（空中でも使用可能）	立、屈、空	1発につき2		1発につき1
			→↘↓↙←＋中Ⓚ＋Ⓚ（空中でも使用可能）	立、屈、空	1発につき2		1発につき1
			→↘↓↙←＋強Ⓚ＋Ⓚ（空中でも使用可能）	立、屈、空	1発につき2		1発につき1
	ダークネスイリュージョン		弱Ⓟ、弱Ⓟ、→、弱Ⓚ、強Ⓟ（空中でも使用可能）（ノーマル）	立、屈、空	1＋34		17
			（空中）	立、屈、空	1＋30		15
	アストラルヴィジョン		弱Ⓟ、弱Ⓟ、→、中Ⓟ、強Ⓟ（空中でも使用可能）	（出した技による）	（攻撃力は半分になる）		0

得点	ヒット回数	ケズリ回数	ダウン効果	タイムチャート
				0 20 40 60 80 100 120 140 160
200	1	0	×	5 3 5
700	1	0	×	6 3 16
800,800	1	0	×	6 [illegible] 20
300	1	0	×	6 3 5
800	1	0	×	6 3 14
合計1200	4	0	×	8 12 25
200	1	0	×	5 3 5
700	1	0	×	6 3 15
900	1	0	×	9 4 24
300	1	0	×	6 3 5
800	1	0	×	6 3 14
900,800	1	0	×	11 [illegible] 24
合計400	2	0	×	5 6 4
700	1	0	×	6 3 17
800	1	0	×	9 3 22
300	1	0	×	5 3 5
800	1	0	×	6 3 14
900	1	0	○	8 4 23
400	1	0	×	5 可変 ▼
700	1	0	×	6 10
900	1	0	×	8 3 10
500	1	0	×	5 可変 ▼
800	1	0	×	6 12
1000	1	0	×	7 7 5
合計900	3	0	×	7 12
1000	–	–	○	48
1200	–	–	○	
合計800	4	–	–	33 [illegible] ▼
合計1600	8	–	–	33 [illegible] ▼
900~600	1	1	×	17 ● 36
900~600	1	1	×	17 ● 36
900~600	1	1	×	17 ● 36
合計1700~1300	3	3	○	19 ● 36
900~600	1	1	×	19 ● 可変 ▼ 7
900~600	1	1	×	20 ● 可変 ▼ 7
900~600	1	1	×	21 ● 可変 ▼ 7
合計1700~1300	1	1	○	18 ● 可変 ▼ 7
800	1	1	○	5 18 17 ▼ 9 (全身無敵0~6)
800	1	1	○	5 23 15 ▼ 9 (全身無敵0~6)
800	1	1	○	5 28 24 ▼ 9 (全身無敵0~6)
合計2100	7	6	○	5 31 27 ▼ 9 (全身無敵0~37)
1200	–	–	○	48
1300	–	–	○	48
1発につき200	14	14	×	62 37 ▼
1発につき200	23	23	×	62 [illegible] ▼
1発につき200	13	13	×	62 61 ▼
合計3100	14	1	[illegible]	4 21 ▼ (全身無敵0~3、6、9、12、15、18、21)
合計2700	12	1	[illegible]	4 20 可変 ▼ 7 (全身無敵0~3、6、9、12、15、18、21)
(出した技×2)	–	–	–	57 (全身無敵0~57)

アナカリス・技DATA

	技名		コマンド／属性	ガード方向	攻撃値（Ⓒの技はキャンセル可能）		ゲージ増加量
基本技	喝(かつ)		近距離立ち弱Ⓟ	立、屈	7	Ⓒ	8
	導き(みちびき)		近距離立ち中Ⓟ	立、屈	15	Ⓒ	17
	粛正(しゅくせい)		近距離立ち強Ⓟ	立、屈	19		22
	制裁(せいさい)		近距離立ち弱Ⓚ	屈	8	Ⓒ	9
	神罰(しんばつ)		近距離立ち中Ⓚ	立、屈	15		17
	天誅(てんちゅう)		近距離立ち強Ⓚ	立、屈、空	22		25
	喝(かつ)		遠距離立ち弱Ⓟ	立、屈	7	Ⓒ	8
	導き(みちびき)		遠距離立ち中Ⓟ	立、屈	15	Ⓒ	17
	粛正(しゅくせい)		遠距離立ち強Ⓟ	立、屈	19		22
	制裁(せいさい)		遠距離立ち弱Ⓚ	屈	8	Ⓒ	9
	神罰(しんばつ)		遠距離立ち中Ⓚ	立、屈	15		17
	天誅(てんちゅう)		遠距離立ち強Ⓚ	立、屈、空	22		25
	奇蹟の手(きせきのて)		しゃがみ弱Ⓟ	立、屈	7	Ⓒ	8
	聖域の罠(せいいきのわな)		しゃがみ中Ⓟ	立、屈	(6,10)＋10	Ⓒ	合計18,22
	聖域の護り(せいいきのまもり)		しゃがみ強Ⓟ	立、屈	17	Ⓒ	20
	地の災い(ちのわざわい)		しゃがみ弱Ⓟ	屈	7	Ⓒ	8
	地の叫び(ちのさけび)		しゃがみ中Ⓟ	屈	15		17
	地の逆鱗(ちのげきりん)		しゃがみ強Ⓟ	屈	17		20
	死の兆し(しのきざし)		ジャンプ弱Ⓟ	立、空	8		9
	死の予言(しのよげん)		ジャンプ中Ⓟ	立、空	16		18
	死の宿命(しのしゅくめい)		ジャンプ強Ⓟ	立、空	20		23
	王の嘆き(おうのなげき)		ジャンプ弱Ⓚ	立、屈、空	12		13
	王の憂い(おうのうれい)		ジャンプ中Ⓚ	立、屈、空	14		16
	王の怒り(おうのいかり)		ジャンプ強Ⓚ	立、屈、空	16		19
特殊技	聖者の歩み(せいじゃのあゆみ)		⬅or➡＋中Ⓚ	立	18,16		20,18
	聖なる墓碑(せいなるぼひ)		ななめジャンプ中に⬇＋Ⓚ	立、空	13		弱14 中15 強16
	大いなる墓碑(おおいなるぼひ)		ななめジャンプ中に⬊＋Ⓚ	立、空	12		弱13 中14 強15
追いうち	戒めの墓碑(いましめのぼひ)	ノーマル	相手がダウン中に⬆要素＋Ⓚ		7		9
		ES	相手がダウン中に⬆要素＋ⓀⓀ	－	7＋15		合計10
必殺技	棺の舞(ひつぎのまい)	弱	弱Ⓟ・Ⓚ同時押し	立、空	16		6
		中	中ⓅⓀ同時押し	立、空	16		6
		強	強ⓅⓀ同時押し	立、空	16		6
		ES	同じ強さのⓅ・Ⓚ2組同時押し	立、空	1発につき16		0
	王家の裁き(おうけのさばき)	弱	空中で⬇⬊➡＋弱Ⓟ	立、屈、空	10～6(時間で低下)		6
		中	空中で⬇⬊➡＋中Ⓟ	立、屈、空	10～6(時間で低下)		6
		強	空中で⬇⬊➡＋強Ⓟ	立、屈、空	10～6(時間で低下)		6
		ES	空中で⬇⬊➡＋ⓅⓅ同時押し	立、屈、空	1発につき10～6(時間で低下)		0
	コブラフロー	弱	⬅➡＋弱Ⓟ	立、屈	8＋10		合計15
		中	⬅➡＋中Ⓟ	立、屈	8×3		合計18
		強	⬅➡＋強Ⓟ	立、屈	8×3		合計18
		ES	⬅➡＋ⓅⓅ同時押し	立、屈	7×6		合計18
	言霊返し(吸い込む)	弱	⬇⬋⬅＋弱Ⓚ(空中でも使用可能)	－	－		6
		中	⬇⬋⬅＋中Ⓚ(空中でも使用可能)	－	－		6
		強	⬇⬋⬅＋強Ⓚ(空中でも使用可能)	－	－		6
	言霊返し(吐き出す)	弱	⬇⬊➡＋弱Ⓚ(空中でも使用可能)	立、屈、空	(吸い込んだ飛び道具の性能による)		6
		中	⬇⬊➡＋中Ⓚ(空中でも使用可能)	立、屈、空	(吸い込んだ飛び道具の性能による)		6
		強	⬇⬊➡＋強Ⓚ(空中でも使用可能)	立、屈、空	(吸い込んだ飛び道具の性能による)		6
		ES	⬇⬊➡＋ⓀⓀ(空中でも使用可能)	立、屈、空	(吸い込んだ飛び道具の性能による)		0
	ミイラドロップ	弱	⬇⬊➡＋弱Ⓟ	－	4×(1～4)＋17		6
		中	⬇⬊➡＋中Ⓟ	－	4×(1～4)＋17		6
		強	⬇⬊➡＋強Ⓟ	－	4×(1～4)＋17		6
		ES	⬇⬊➡＋ⓅⓅ同時押し	－	4×(1～4)＋17		0
EX必殺技	奈落の穴		⬅⬋⬇⬊➡＋ⓀⓀ同時押し	ガード不能	25		0
	ファラオマジック		中Ⓚ、弱Ⓟ、⬇、弱Ⓚ、中Ⓟ	立、屈、空	(6～4 時間で低下)×3＋30		0
	ファラオスプリット		弱Ⓟ、弱Ⓟ、⬇、中Ⓚ、強Ⓚ (パンチ技)	立、空	ジャンプパンチと同じ		0
			(キック技)	立、屈	立ちキックと同じ		0

得点	ヒット回数	ケズリ回数	ダウン効果	タイムチャート 0 20 40 60 80 100 120 140 160
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	6 5 16
1000	1	0	×	11 4 28
500	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	7 4 22
1200	1	0	×	11 6 35
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	6 5 16
1000	1	0	×	11 4 28
500	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	7 4 22
1200	1	0	×	11 6 35
400	1	0	×	5 3 7
合計1000、1200	2	0	×	5 12 23
900	1	0		5 21 20
400	1	0	×	6 3 9
800	1	0	×	13 3 18
900	1	0	○	13 4 23
500	1	0	×	7 18 8
900	1	0	×	9 8 14
1100	1	0	×	10 9 23
700	1	0	×	19 12 9
800	1	0	×	7 9 24
900	1	0	×	7 9 24
1000,900	1	0	×	23 9 10
700	1	0	×	7 可変 ▼
700	1	0	×	7 可変 ▼
400	1	–	–	26 17 ▼
合計1200	2	–	–	26 17 ▼
900	1	1	○	30 13 ▼ 5 24
900	1	1	○	30 13 ▼ 5 24
900	1	1	○	30 13 ▼ 5 24
1発につき900	3	3	○	30 18 16 18 16 (以下くり返し) 24
600～400	1	1	×	14 ● 35
600～400	1	1	×	14 ● 51
600～400	1	1	×	14 ● 67
1発につき600～400	3	3	×	14 ● 51
合計1100	2	2	×	10 6 6 5 14
合計1500	3	3	×	10 12 6 5 22
合計1500	3	3	×	10 12 6 5 30
合計2400	6	6	○	10 34 30
	–	–	–	4 9 55
–	–	–	–	4 15 55
–	–	–	–	4 21 55
(吸い込んだ飛び道具の性能による)				25 ● 21
(吸い込んだ飛び道具の性能による)				25 ● 21
(吸い込んだ飛び道具の性能による)				25 ● 21
(吸い込んだ飛び道具の性能による)				25 ● 21
合計1200～2100	2～5	–	○	21 7 26
合計1200～2100	2～5	–	○	24 7 26
合計1200～2100	2～5	–	○	28 7 26
合計1200～2100	2～5	–	○	18 80 27
1300	1	0	○	51 66 46
合計2800～2500	4	1	○	37 ● 45 ▼ 21 (全身無敵0～8)
ジャンプパンチと同じ	1	0	×	88 (下段無敵0～技終了まで)
立ちキックと同じ	1	0	×	

フェリシア・技DATA

	技名		コマンド／属性	ガード方向	攻撃値（Ⓒの技はキャンセル可能）	ゲージ増加量
基本技	フェイスバッシュ		近距離立ち弱Ⓟ	立、屈	5 Ⓒ	6
	ヘッドスナッチ		近距離立ち中Ⓟ	立、屈	13 Ⓒ	15
	ライジングタビー		近距離立ち強Ⓟ	立、屈	6+14	合計23
	キャットロー		近距離立ち弱Ⓚ	屈	6 Ⓒ	7
	キャットニー		近距離立ち中Ⓚ	立、屈	13 Ⓒ	15
	キャットハイ		近距離立ち強Ⓚ	立、屈	17	20
	プチテイル		遠距離立ち弱Ⓟ	立、屈	5 Ⓒ	6
	フラットネイル		遠距離立ち中Ⓟ	立、屈	13 Ⓒ	15
	スプリットネイル		遠距離立ち強Ⓟ	立、屈	4+4+14 Ⓒ	合計25
	チークブロット		遠距離立ち弱Ⓚ	立、屈	8 Ⓒ	9
	ボディスラスト		遠距離立ち中Ⓚ	立、屈	14	16
	ブンーストラッシュ		遠距離立ち強Ⓚ	立、屈	5+16	合計24
	キャットプレイ		しゃがみ弱Ⓟ	屈	5 Ⓒ	6
	キャットミスチーフ		しゃがみ中Ⓟ	立、屈	8+6 Ⓒ	合計16
	ネイルピロウ		しゃがみ強Ⓟ	立、屈	16	19
	タイニープッシュ		しゃがみ弱Ⓚ	屈	6 Ⓒ	7
	ラブフッター		しゃがみ中Ⓚ	立、屈	13 Ⓒ	15
	キューティーエリプス		しゃがみ強Ⓚ	屈	16	19
	ホッパーネイル		ジャンプ弱Ⓟ	立、空	8	9
	デュアルネイル		ジャンプ中Ⓟ	立、空	8+7	合計17
	ポップンレイク		ジャンプ強Ⓟ	立、空	16	19
	フライングボー		ジャンプ弱Ⓚ	立、空	8	9
	トンボイヒール		ジャンプ中Ⓚ	立、空	13	15
	チャーミーストレッチ		ジャンプ強Ⓚ	立、空	14	17
つかみ技	パニックネイル		相手の近くで←or→＋中or強Ⓟ	−	1発につき2	12
投げ技	タンブルキャット		相手の近くで←or→＋中or強Ⓚ	−	16	12
	フリップキャット		空中＆相手の近くで↑以外＋中or強Ⓟ	−	16	12
追いうち	ロンパーキャット	ノーマル	相手がダウン中に↑要素＋Ⓚ	−	7	9
		ES	相手がダウン中に↑要素＋ⓀⓀ同時押し	−	7+3+2+3+2+3+2+3	合計10
必殺技	ローリングバックラー	弱	↓↘→＋弱Ⓟ（突進中にⓅで技が変化）（突進）	立、屈	10	11
			（爪）	立、屈、空	3+8	合計5
		中	↓↘→＋中Ⓟ（突進中にⓅで技が変化）（突進）	立、屈	10	11
			（爪）	立、屈、空	3+8	合計5
		強	↓↘→＋強Ⓟ（突進中にⓅで技が変化）（突進）	立、屈	10	11
			（爪）	立、屈、空	3+8	合計5
		ES	↓↘→＋ⓅⓅ同時押し（突進中にⓅで技が変化）（突進）	立、屈	14	7
			（爪）	立、屈、空	4+4+8	合計8
	ローリングスクラッチ	弱	↓↙←＋弱Ⓟ（当たったときにⓅ連打で技か変化）	立、屈、空	12+4×2+7	合計19
		中	↓↙←＋中Ⓟ（当たったときにⓅ連打で技か変化）	立、屈、空	12+4×3+7	合計21
		強	↓↙←＋強Ⓟ（当たったときにⓅ連打で技か変化）	立、屈、空	12+4×4+7	合計23
		ES	↓↙←＋ⓅⓅ同時押し（当たったときにⓅ連打で技が変化）	立、屈、空	7×4+4×4+10	合計25
	サンドスプラッシュ	弱	↓↘→＋弱Ⓚ	立、屈	16〜14（時間で低下）	14〜13
		中	↓↘→＋中Ⓚ	立、屈	16〜13（時間で低下）	14〜12
		強	↓↘→＋強Ⓚ	立、屈	16〜12（時間で低下）	14〜12
		ES	↓↘→＋ⓀⓀ同時押し	立、屈	5×4+9	合計12
	デルタキック	弱	←↓↙＋弱Ⓚ	立、屈、空	8+8+6	合計17
		中	←↓↙＋中Ⓚ	立、屈、空	8+8+6	合計17
		強	←↓↙＋強Ⓚ	立、屈、空	8+8+6	合計17
		ES	↓↙←＋ⓀⓀ同時押し	立、屈、空	12+4×6	合計18
	ヘルキャット	ノーマル	相手の近くで→↘↓↙←＋中or強Ⓚ		3×3+14	12
		ES	相手の近くで→↘↓↙←＋中強Ⓚ同時押し	−	3×6+18	0
EX必殺技	ダンシングフラッシュ		→↓↘＋ⓅⓅ同時押し	立、屈	3+33	合計17
	プリーズヘルプミー		←↙↓↘→＋ⓀⓀ同時押し	立、屈、空	3+1×33	0

得点	ヒット回数	ケズリ回数	ダウン効果	タイムチャート
				0 20 40 60 80 100 120 140 160
300	1	0	×	5 3 5
700	1	0	×	7 3 13
合計1200	2	0	×	9 8 22
400	1	0	×	5 3 6
700	1	0	×	6 3 14
900	1	0	×	7 5 10
300	1	0	×	5 3 6
700	1	0	×	6 3 16
合計1400	3	0	×	7 2 4 5 20
500	1	0	×	5 4 5
800	1	0	×	7 3 17
合計1200	2	0	×	8 3 4 3 22
300	1	0	×	5 3 5
合計900	2	0	×	6 3 9 3 7
900	1	0	×	9 6 2 2 9
400	1	0	×	5 3 5
700	1	0	×	6 3 14
900	1	0	○	8 3 22
500	1	0	×	5 [illegible] ▼
合計900	2	0	×	6 4 2 4 3
900	1	0	×	8 6 4
500	1	0	×	5 [illegible] ▼
700	1	0	×	6 11 7
800	1	0	×	7 6 9
1発につき200	–	–	×	40
900	–	–	○	40
900	–	–	○	
400	1	–	–	12 31 ▼
合計1800	8	–	–	12 31 ▼
600	1	1	×	7 30 12 変化 4 10 12 ▼ 12
合計700	2	2	○	
600	1	1	×	8 30 14 変化 4 15 15 ▼ 14
合計700	2	2	○	
600	1	1	×	9 30 16 変化 4 19 19 ▼ 16
合計700	2	2	○	
800	1	1	×	9 30 16 変化 4 22 24 ▼ 16
合計1100	3	3	○	
合計1700	4	2	○	5 23 7
合計2000	5	2	○	6 23 3 23 7
合計2300	6	2	○	7 23 3 23 3 23 7
合計3400	9	5	○	7 24 3 23 3 23 7
900~800	1	1	×	14 10 16
900~700	1	1	×	15 12 17
900~700	1	1	×	16 14 18
合計1700	5	5	×	16 14 22
合計1400	3	3	○	7 12 4 14 ▼ 12
合計1400	3	3	○	7 15 4 16 ▼ 14
合計1400	3	3	○	7 16 4 19 ▼ 16
合計2500	7	7	×	7 14 4 23 ▼ 16 (全身無敵0~22)
合計1400	4	–	○	40
合計2200	7	–	○	40
合計2800	11	1	○	13 40 16 (全身無敵0~6)
合計3500	34	1	○	11 55 16

※ESローリングスクラッチの爪の攻撃値は、サターン版では4+10

ビシャモン・技DATA

	技名		コマンド／属性		ガード方向	攻撃値(Ⓒの技はキャンセル可能)		ゲージ増加量
基本技	闇拳(やみこぶし)		近&遠距離立ち弱Ⓟ		立、屈	8	Ⓒ	9
	唐竹割り(からたけわり)		近&遠距離立ち中Ⓟ		立、屈	8+7+7		合計24
	黄泉撫で(よみなで)		近&遠距離立ち強Ⓟ		立、屈	7+7+8		合計25
	地踏み(じふみ)		近&遠距離立ち弱Ⓚ		屈	6	Ⓒ	7
	逆刃立て(さかばたて)		近&遠距離立ち中Ⓚ		立、屈	12	Ⓒ	14
	止め刺し(とどめさし)		近&遠距離立ち強Ⓚ		立、屈	16		19
	枯葉散らし(かれはちらし)		➡+弱Ⓟ		立、屈	7(+切り返し8)	Ⓒ	8(+8)
	一文字斬り(いちもんじぎり)		➡+中Ⓟ		立、屈	15(+切り返し10)		17(+10)
	瓦砕き(かわらくだき)		➡+強Ⓟ		立、屈	19(+切り返し11)		22(+11)
	疾刀(はやがたな)		➡+弱Ⓚ		屈	7	Ⓒ	8
	卒塔婆折り(そとばおり)		➡+中Ⓚ		立、屈	15	Ⓒ	17
	腕落とし(かいなおとし)		➡+強Ⓚ		立、屈	18		21
	小突き(こづき)		しゃがみ弱Ⓟ		立、屈	7	Ⓒ	8
	白刃抜き(しらはぬき)		しゃがみ中Ⓟ		立、屈	16	Ⓒ	18
	鋼通し(はがねとおし)		しゃがみ強Ⓟ		立、屈	22		25
	艸刈り(くさかり)		しゃがみ弱Ⓚ		屈	8	Ⓒ	9
	凪払い(なぎはらい)		しゃがみ中Ⓚ		屈	15+16	Ⓒ	合計33
	弁慶殺(べんけいさつ)		しゃがみ強Ⓚ		屈	20		23
	羽根切り(はねぎり)		ジャンプ弱Ⓟ		立、空	1発につき8	Ⓒ	1+1発につき8
	鳥落とし(とりおとし)		ジャンプ中Ⓟ		立、空	14×2	Ⓒ	合計30
	鬼撥ね(おにはね)		ジャンプ強Ⓟ		立、空	1発につき18		3+1発につき8
	髷解き(まげほどき)		ジャンプ弱Ⓚ		立、空	7	Ⓒ	8
	耳削ぎ(みみそぎ)		ジャンプ中Ⓚ		立、空	15	Ⓒ	17
	兜割り(かぶとわり)		ジャンプ強Ⓚ		立、空	19		22
投げ技	袈裟投げ(けさなげ)		相手の近くで⬅or➡+中or強		–	17		12
	御霊抜き(みたまぬき)		空中&相手の近くで⬆以外+中or強Ⓟ		–	16		12
追いうち	屍縫い(かばねぬい)	ノーマル	相手がダウン中に⬆要素+Ⓚ		–	7		9
		ES	相手がダウン中に⬆要素+ⓀⓀ同時押し			7+3×4		合計7
必殺技	撥ね刃(はねやいば)	弱	⬅⬋⬇⬊➡+弱Ⓟ		立、屈、空	10~6(時間で低下)		6
		中	⬅⬋⬇⬊➡+中Ⓟ		立、屈、空	10~6(時間で低下)		6
		強	⬅⬋⬇⬊➡+強Ⓟ		立、屈、空	10~6(時間で低下)		6
		ES	⬅⬋⬇⬊➡+ⓅⓅ同時押し		立、屈、空	1+24		0
	返し刃(かえしやいば)		撥ね刃ヒット中に⬅+Ⓟ		–	–		–
	辻疾風(つじはやて)		撥ね刃ヒット中に⬇⬊➡+Ⓟ		–	10+15		合計12
	居合い斬り(いあいぎり)・上段	弱	⬅タメ➡+弱Ⓟ	1段階(タメ時間:50/60~79/60秒)	立、屈	5		8
				2段階(タメ時間:80/60~109/60秒)	立、屈	5+5		合計10
				3段階(タメ時間:110/60秒以上)	立、屈	5+5+5		合計12
		中	⬅タメ➡+中Ⓟ	1段階(タメ時間:50/60~79/60秒)	立、屈	10		11
				2段階(タメ時間:80/60~109/60秒)	立、屈	10+5		合計13
				3段階(タメ時間:110/60秒以上)	立、屈	10+5+5		合計15
		強	⬅タメ➡+強Ⓟ	1段階(タメ時間:50/60~79/60秒)	立、屈	15		13
				2段階(タメ時間:80/60~109/60秒)	立、屈	10+7		合計14
				3段階(タメ時間:110/60秒以上)	立、屈	10+7+7		合計17
		ES	⬅タメ➡+ⓅⓅ同時押し(技名:上段かっ捌き)		立、屈	6×9		合計27
	居合い斬り(いあいぎり)・下段		⬅タメ➡+Ⓚ	1段階(タメ時間:50/60~79/60秒)	屈	(上段と同じ)		(上段と同じ)
				2段階(タメ時間:80/60~109/60秒)	屈	(上段と同じ)		(上段と同じ)
				3段階(タメ時間:110/60秒以上)	屈	(上段と同じ)		(上段と同じ)
		ES	⬅タメ➡+ⓀⓀ同時押し(技名:下段かっ捌き)		屈	(上段と同じ)		(上段と同じ)
	鬼炎斬(きえんざん)	弱	➡⬇⬊+弱Ⓟ		立、屈、空(跳ねる前は立、屈)	18、16		15、14
		中	➡⬇⬊+中Ⓟ		立、屈、空(跳ねる前は立、屈)	18、16		15、14
		強	➡⬇⬊+強Ⓟ		立、屈、空(跳ねる前は立、屈)	18、16		15、14
		ES	➡⬇⬊+ⓅⓅ同時押し		立、屈、空(跳ねる前は立、屈)	6×3+12		合計15
	骸封じ(むくろふうじ)	弱	空中で⬆⬈➡+弱Ⓟ		立、屈、空	10~6(時間で低下)		6
		中	空中で⬆⬈➡+中Ⓟ		立、屈、空	10~6(時間で低下)		6
		強	空中で⬆⬈➡+強Ⓟ		立、屈、空	10~6(時間で低下)		6
		ES	空中で⬆⬈➡+ⓅⓅ同時押し		立、屈、空	1発につき10~6(時間で低下)		0
	切り捨て御免	弱	相手の近くで✚ボタン1回転+弱Ⓟ			4+16		合計32
		中	相手の近くで✚ボタン1回転+中Ⓟ		–	3×2+16		合計34
		強	相手の近くで✚ボタン1回転+強Ⓟ		–	3×3+16		合計37
		ES	相手の近くで✚ボタン1回転+ⓅⓅ同時押し		–	3+2+3+2+3+16		合計29
EX必殺技	鬼首捻り(おにくびひねり)		➡⬊⬇⬋⬅+ⓅⓅ同時押し	(つかみ)	ガード不能	14+1発につき4		7+1発につき2
				(パンチ)	立、屈	16		8
	連ね斬り(つらねぎり)		⬅⬋⬇⬊➡+ⓀⓀ同時押し		立、屈	1発につき8、7		1発につき4、3

得点	ヒット回数	ケズリ回数	ダウン効果	タイムチャート
				0 20 40 60 80 100 120 140 160
500	1	0	×	5 3 5
合計1300	3	0	×	7 [illegible] 20
合計1300	3	0	×	8 6 28
400	1	0	×	5 3 7
700	1	0	×	6 10
900	1	0	×	7 3 12
400、+500)	1(+1)	0	×	6 3 13
800(+600)	1(+1)	0	×	7 3 16
1000(+600)	1(+1)	0	×	8 3 23
400	1	0	×	5 3 7
800	1	0	×	6 3 13
1000	1	0	×	7 3 18
400	1	0	×	5 3 5
1000	1	0	×	6 3 12
1200	1	0	×	9 4 23
500	1	0	×	5 3 5
合計1700	2	0	×	6 3 8 3 12
1100	1	0		11 4 12 4 10
1発につき500	3	0	×	6 3 3 3 7 3 3 3 可変 ▼
合計1600	2	0	×	6 3 6 3 6
1発につき1000	2	0	×	7 3 9 3 6
400	1	0	×	5 [illegible] ▼
800	1	0	×	6 [illegible] 3
1000	1	0	×	8 [illegible] 9
900	–	–		59
900	–			
400	1	–		29 6▼
合計1200	5	–	–	29 6▼
600~400	1	1	×	11 ● 31
600~400	1	1	×	11 ● 53
600~400	1	1	×	11 ● 78
合計1400	1	1	○	8 ● 101
	–		–	可変 3
合計1400	2	1	○	7 可変 20 8 可変 40
300	1	1	×	14 2 19
合計600	2	2	×	12 4 19
合計900	3	3	×	12 [illegible] 17
600	1	1	×	14 2 19
合計900	2	2	×	12 4 19
合計1200	3	3	×	12 [illegible] 17
600	1	1	×	14 2 19
合計1000	2	2	×	12 4 19
合計1400	3	3	×	12 [illegible] 17
合計3600	9	9	×	12 [illegible] 8 6 8 6 9
(上段と同じ)	1~3	1~3	×	12 2 17
(上段と同じ)	1~3	1~3	×	10 4 17
(上段と同じ)	1~3	1~3	×	10 [illegible] 15
(上段と同じ)	9	9	×	10 [illegible] 4 6 4 6 7
1000、900	1	1	○	4 [illegible] 15 ▼ 9 (全身無敵0~9)
1000、900	1	1	○	4 [illegible] 23 ▼ 9 (全身無敵0~9)
1000、900	1	1	○	4 [illegible] 28 ▼ 9 (全身無敵0~9)
合計1900	4	4	○	4 [illegible] 28 ▼ 9 (全身無敵0~9)
600~400	1	1	×	24 ● 可変 ▼ 7
600~400	1	1	×	24 ● 可変 ▼ 7
600~400	1	1	×	24 ● 可変 ▼ 7
1発につき600~400	2	2	×	24 ● 可変 ▼ 7
合計1200	2	–	○	59
合計1300	3	-	○	59
合計1500	4	–	○	59
合計1900	6	–	○	59
800+1発につき300	5~9		○	16 [illegible] 31 (全身無敵0~9)
900	1	1	○	
1発につき500、400	5	10	×	53 3 5 3 5 3 5 3 5 3 37

オルバス・技DATA

	技名		コマンド／属性	ガード方向	攻撃値（©の技はキャンセル可能）	ゲージ増加量
基本技	タグショット		近距離立ち弱Ⓟ	立、屈	5 ©	6
	ウェットクロス		近距離立ち中Ⓟ	立、屈	8+6 ©	合計16
	ローリングフィン		近距離立ち強Ⓟ	立、屈	17	20
	サーフエンド		近距離立ち弱Ⓚ	立、屈	7 ©	8
	ベンドウェイヴ		近距離立ち中Ⓚ	立、屈	14 ©	16
	スナイプシャフト		近距離立ち強Ⓚ	立、屈	20	23
	タグショット		遠距離立ち弱Ⓟ	立、屈	5 ©	6
	ウェットクロス		遠距離立ち中Ⓟ	立、屈	8+6 ©	合計16
	ローリングフィン		遠距離立ち強Ⓟ	立、屈	17	20
	サーフエンド		遠距離立ち弱Ⓚ	立、屈	7 ©	8
	ベンドウェイヴ		遠距離立ち中Ⓚ	立、屈	14 ©	16
	スティングシャフト		遠距離立ち強Ⓚ	立、屈	18	21
	アマゾンスイム		しゃがみ弱Ⓟ	立、屈	5 ©	6
	アマゾンクロール		しゃがみ中Ⓟ	立、屈	10+6 ©	合計18
	スナップシザーズ		しゃがみ強Ⓟ	立、屈	6+17	合計26
	フロッグステップ		しゃがみ弱Ⓚ	屈	7 ©	8
	フロッグキック		しゃがみ中Ⓚ	屈	10+6	合計18
	ウォーターレイジ		しゃがみ強Ⓚ	屈	18	21
	フライングタイド		ジャンプ弱Ⓟ	立、空	7	8
	バスターウェブ		ジャンプ中Ⓟ	立、空	14	16
	サイクロンアーチン		ジャンプ強Ⓟ	立、空	17	20
	ソードフィッシュダイブ		ジャンプ弱Ⓚ	立、空	8	9
	ハイドロピーク		ジャンプ中Ⓚ	立、空	14	16
	キラーボルテクス		ジャンプ強Ⓚ	立、屈、空	15	18
特殊技	スピニングカーレント		前方ダッシュ中に強Ⓟ	立、屈	4+7+7	合計21
投げ技	フントフィッシャー		相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓟ	−	17(＋切り返し17)	12
	キャタラクトクライ		空中＆相手の近くで⬆以外＋中or強Ⓟ	−	16	12
追いうち	リバーサイドドロップ	ノーマル	相手がダウン中に⬆要素＋Ⓚ	−	7	9
		ES	相手がダウン中に⬆要素＋ⓀⓀ同時押し	−	7×3	合計9
必殺技	ソニックウェーブ	弱	⬇⬊➡＋弱Ⓟ	立、屈、空	10〜9(時間で低下)	6
		中	⬇⬊➡＋中Ⓟ	立、屈、空	10〜8(時間で低下)	6
		強	⬇⬊➡＋強Ⓟ	立、屈、空	10〜7(時間で低下)	6
		ES	⬇⬊➡＋ⓅⓅ同時押し	立、屈、空	16〜7(時間で低下)	0
	ポイズンブレス	弱	⬇⬊➡＋弱Ⓚ	立、屈、空	8〜7(時間で低下)	6
		中	⬇⬊➡＋中Ⓚ	立、屈、空	8〜5(時間で低下)	6
		強	⬇⬊➡＋強Ⓚ	立、屈、空	8〜3(時間で低下)	6
		ES	⬇⬊➡＋ⓀⓀ同時押し	立、屈、空	8〜1(時間で低下)	0
	スクリュージェット	弱	⬅➡＋弱Ⓟ	立、屈	7×4	合計18
		中	⬅➡＋中Ⓟ	立、屈	7×3	合計15
		強	⬅➡＋強Ⓟ	立、屈	7×3	合計15
		ES	⬅➡＋ⓅⓅ同時押し	立、屈	4×8	合計16
	トリックフィッシュ	弱	後方ダッシュ中に弱Ⓚ	立、屈、空	18	15
		中	後方ダッシュ中に中Ⓚ	立、屈、空	18	15
		強	後方ダッシュ中に強Ⓚ	立、屈、空	18	15
		ES	後方ダッシュ中にⓀⓀ同時押し	立、屈、空	8×3	合計12
	クリスタルランサー	ノーマル	相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅＋中or強Ⓟ		2×2+16	12
		ES	相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅＋中強Ⓟ同時押し	−	2×6+16	0
	スカイネプチューン	ノーマル	相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅＋中or強Ⓚ	−	4+16	12
		ES	相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅＋中強Ⓚ同時押し	−	2+3+20	0
EX必殺技	アクアスプレット		自動：➡⬊⬇＋ⓀⓀ 同時押し指定：➡⬊⬇＋ⓅⓅ同時押し	立、屈	20+16	0
	シーレイジ		⬅⬋⬇⬊➡＋ⓅⓅ同時押し　(波)	立、屈、空	1発につき12、10、4	0
			(追いうち)	立、屈、空	8、5、2	0
	ウォータージェイル		➡⬇⬊＋ⓅⓅ同時押し	ガード不能	14／60秒ごとに1	0
	ダイレクトシザーズ		⬇⬇＋ⓅⓅ同時押し	立	18	9

得点	ヒット回数	ケズリ回数	ダウン効果	タイムチャート
				0 20 40 60 80 100 120 140 160
300	1	0	×	5 3 7
合計900	2	0	×	6 [illegible] 13
900	1	0	×	8 [illegible] 27
400	1	0	×	5 3 5
800	1	0	×	6 3 21
1100	1	0	×	7 4 24
300	1	0	×	5 3 6
合計900	2	0	×	6 [illegible] 13
900	1	0	×	8 [illegible] 27
400	1	0	×	5 3 5
800	1	0	×	6 3 21
1000	1	0	×	8 4 26
300	1	0	×	5 3 5
合計1000	2	0	×	6 3 5 3 7
合計1300	2	0	○	7 3 3 3 23
400	1	0	×	5 3 7
合計1000	2	0	×	7 3 3 3 15
1000	1	0	○	8 4 23
400	1	0	×	5 [illegible] ▼
800	1	0	×	6 [illegible] 13
900	1	0	×	8 [illegible] 13
500	1	0	×	5 [illegible] ▼
800	1	0	×	7 [illegible] 8
800	1	0	×	10 [illegible] ▼
合計1100	3	0	×	9 13 16
900(+900)	–	–		40
900	–			
400	1		–	17 25 ▼
合計1200	3	–	–	17 [illegible] ▼
600~500	1	1	×	14 ● 24
600~500	1	1	×	15 ● 28
600~400	1	1	×	17 ● 32
900~400	1	1	×	17 ● 32
500~400	1	1	×	28 ● 25
500~300	1	1	×	30 ● 29
500~200	1	1	×	34 ● 33
500~100	1	1	×	34 ● 33
合計1600	4	4	×	16 [illegible] 12 ▼ 9
合計1200	3	3	×	16 19 10 ▼ 12
合計1200	3	3	×	16 23 9 ▼ 14
合計2400	8	8	×	16 23 9 ▼ 11
1000	1	1	○	5 [illegible] 13 ▼ 7
1000	1	1	○	5 [illegible] 17 ▼ 7
1000	1	1	○	5 [illegible] 21 ▼ 7
合計1500	3	3	○	5 21 21 ▼ 7
合計1300	3	–	○	40
合計2100	7	–	○	40
合計1200	2		○	40
合計1500	3		○	40
合計2000	2	2	○	62(本体の硬直)
			水柱	15 [illegible]
1発につき700~300	2	4	○	29 116 4
500~200	6	4	○	
0	25	0	×	34 ● 7
1000	1	1	○	25 3 23

サスカッチ・技DATA

	技名		コマンド／属性	ガード方向	攻撃値（Cの技はキャンセル可能）		ゲージ増加量
基本技	ビッグフリック		近距離立ち弱Ⓟ	立、屈	7	Ⓒ	8
	ビッグパーム		近距離立ち中Ⓟ	立、屈	15	Ⓒ	17
	ビッグボルケイノ		近距離立ち強Ⓟ	立、屈	22、19		25、22
	ビッグストッパー		近距離立ち弱Ⓚ	立、屈	8	Ⓒ	9
	ビッグハンマー		近距離立ち中Ⓚ	立、屈	15		17
	ビッグローテート		近距離立ち強Ⓚ	立、屈	20		23
	ビッグフリック		遠距離立ち弱Ⓟ	立、屈	7	Ⓒ	8
	ビッグパーム		遠距離立ち中Ⓟ	立、屈	15	Ⓒ	17
	ビッグボルケイノ		遠距離立ち強Ⓟ	立、屈	22、19		25、22
	ビッグストッパー		遠距離立ち弱Ⓚ	立、屈	8	Ⓒ	9
	ビッグハンマー		遠距離立ち中Ⓚ	立、屈	15		17
	ビッグローテート		遠距離立ち強Ⓚ	立、屈	20		23
	ビッグフィンガー		しゃがみ弱Ⓟ	立、屈	6	Ⓒ	7
	ビッグサミング		しゃがみ中Ⓟ	立、屈	14	Ⓒ	16
	ビッグタフト		しゃがみ強Ⓟ	立、屈	21、19		24、22
	ビッグコサック		しゃがみ弱Ⓚ	屈	7	Ⓒ	8
	ビッグヒップ		しゃがみ中Ⓚ	屈	14	Ⓒ	16
	ビッグログ		しゃがみ強Ⓚ	屈	19		22
	ビッグスタンプ		ジャンプ弱Ⓟ	立、空	8	Ⓒ	9
	ビッグヘッド		ジャンプ中Ⓟ	立、空	13	Ⓒ	15
	ビッグナックル		ジャンプ強Ⓟ	立、空	22		25
	ビッグリム		ジャンプ弱Ⓚ	立、空	8	Ⓒ	9
	ビッグティップ		ジャンプ中Ⓚ	立、空	12、13	Ⓒ	14、15
	ビッグスカッシュ		ジャンプ強Ⓚ	立、空	9+9		合計21
投げ技	ビッグボム		相手の近くで⬅or➡+中or強Ⓟ	-	18		12
	ビッグエア		空中＆相手の近くで⬆以外+中or強Ⓟ	-	18		12
追いうち	ビッグホイール	ノーマル	相手がダウン中に⬆要素+Ⓚ	-	7		10
		ES	相手がダウン中に⬆要素+ⓀⓀ同時押し	-	7+15		合計10
必殺技	ビッグスノー	弱	⬇⬊➡+弱Ⓟ	立、屈、空	16〜10（時間で低下）		6
		中	⬇⬊➡+中Ⓟ	立、屈、空	16〜10（時間で低下）		6
		強	⬇⬊➡+強Ⓟ	立、屈、空	16〜10（時間で低下）		6
		ES	⬇⬊➡+弱中Ⓟ同時押し	立、屈、空	20〜12（時間て低下）+5+5		0
	ビッグタイフーン	弱	➡⬇⬊+弱Ⓚ	立、屈	5×4		合計14
		中	➡⬇⬊+中Ⓚ	立、屈	5×4		合計14
		強	➡⬇⬊+強Ⓚ	立、屈	5×4		合計14
		ES	➡⬇⬊+ⓀⓀ同時押し	立、屈	28		14
	ビッグタワーズ	弱	⬇⬇+弱Ⓟ	立、屈	18		15
		中	⬇⬇+中Ⓟ	立、屈	18		15
		強	⬇⬇+強Ⓟ	立、屈	18		15
		ES	⬇⬇+ⓅⓅ同時押し	立、屈、空	16		0
	ビッグサイクロン	弱	⬇⬋⬅+弱Ⓚ（空中でも使用可能）	立、屈、空	14		20
		中	⬇⬋⬅+中Ⓚ（空中でも使用可能）	立、屈、空	14		20
		強	⬇⬋⬅+強Ⓚ（空中でも使用可能）	立、屈、空	14		20
		ES	⬇⬋⬅+ⓀⓀ同時押し（空中でも使用可能）	立、屈、空	1発につき9		1発につき4
	ビッグブランチ	ノーマル	相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅+中or強Ⓟ	-	12		12
		ES	相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅+中強Ⓟ同時押し	-	18		0
	ビッグスイング	ノーマル	相手の近くで✚ボタン1回転+中or強Ⓚ		22		12
		ノーマル	相手の近くで✚ボタン1回転半+中or強Ⓚ	-	26		12
		ES	相手の近くで✚ボタン1回転+中強Ⓚ同時押し	-	26		0
		ES	相手の近くで✚ボタン1回転半+中強Ⓚ同時押し	-	26		0
X必殺技	ビッグフリーザー		⬅⬋⬇⬊➡+ⓅⓅ同時押し	立、屈、空	32		16
	ビッグアイスバーン		⬅⬋⬇⬊➡+ⓀⓀ同時押し	ガード不能	25		0

得点	ヒット回数	ケズリ回数	ダウン効果	タイムチャート 0 20 40 60 80 100 120 140 160
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	6 3 14
1200、1000	1	0	×	8 [illegible] 24
500	1	0	×	5 3 7
800	1	0	×	7 3 19
1100	1	0	×	8 2 2 3 19
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	6 3 14
1200、1000	1	0	×	8 [illegible] 24
500	1	0	×	5 3 7
800	1	0	×	7 3 19
1100	1	0	×	8 2 [illegible] 3 19
400	1	0	×	5 3 5
800	1	0	×	6 3 12
1100、1000	1	0	×	7 2 2 3 25
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	6 3 14
1000	1	0	○	10 4 28
500	1	0	×	5 [illegible]▼
700	1	0	×	6 7 12
1200	1	0	○	8 4 16
500	1	0	×	5 [illegible]▼
700	1	0	×	6 7 6
合計1000	2	0	×	8 5 9
1000	−	−	○	54
1000	−	−	○	
400	1	−	−	20 15▼
合計1200	2	−	−	20 15▼
900〜600	1	1	×	13 ● 44
900〜600	1	1	×	13 ● 44
900〜600	1	1	×	13 ● 44
合計1700〜1300	3	3	×	13 ● 44
合計1200	4	4	×	7 26 18
合計1200	4	4	×	7 26 18
合計1200	4	4	×	7 26 18
1500	1	1	○	9 48 12
1000	1	1	○	7 13 20 (上段無敵7〜19)
1000	1	1	○	7 23 20 (上段無敵7〜29)
1000	1	1	○	7 33 20 (上段無敵7〜39)
900	1	2	○	11 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 4 5 (上段無敵7〜39)
800	1	2	○	12 [illegible] 3 [illegible] 3 3 10▼6
800	1	4	○	12 [illegible] 3 [illegible] 3 6 3 6 3 3 10▼6
800	1	6	○	12 6 3 6 3 6 3 6 3 6 3 6 3 3 10▼6
1発につき500	3	12	○	11 4 3 4 2 4 2 4 2 4 2 4 [illegible] 2 10▼6
700	1	−	×	54
1000	1	−	×	54
1200	1	−	○	54
1400	1	−	○	54
1400	1		○	54
1400	1	−	○	54
1700	1	1	○	37 [illegible] 27
1300	1	0	○	41 [illegible] 8

フォボス・技DATA

	技名		コマンド／属性	ガード方向	攻撃値（Ⓒの技はキャンセル可能）		ゲージ増加量
基本技	ツインアームF		近距離立ち弱Ⓟ	立、屈	5+4	Ⓒ	合計10
	ツインアームM		近距離立ち中Ⓟ	立、屈	8+8	Ⓒ	合計18
	アッパーディスクX		近距離立ち強Ⓟ	立、屈	20、18		23 21
	スナッパーF		近距離立ち弱Ⓚ	立、屈	8	Ⓒ	9
	ツインオウルS		近距離立ち中Ⓚ	立、屈	4+5+6		合計17
	デスボールQ		近距離立ち強Ⓚ	立、屈	18		21
	ツインアームF		遠距離立ち弱Ⓟ	立、屈	5+4	Ⓒ	合計10
	ハンマースフィアS		遠距離立ち中Ⓟ	立、屈	15		17
	スラムディスクEX		遠距離立ち強Ⓟ	立、屈	17		20
	スナッパーF		遠距離立ち弱Ⓚ	立、屈	8	Ⓒ	9
	キルウェッジS		遠距離立ち中Ⓚ	立、屈	16		18
	スイングディスクG		遠距離立ち強Ⓚ	立、屈	17		20
	パワーニードルF		しゃがみ弱Ⓟ	立、屈	7	Ⓒ	8
	パワースピンドルS		しゃがみ中Ⓟ	立、屈	14		16
	メタルブレイカーV		しゃがみ強Ⓟ	立、屈	6+12		合計21
	アンダーロッドF		しゃがみ弱Ⓚ	屈	8	Ⓒ	9
	アンダーピニオンS		しゃがみ中Ⓚ	屈	15	Ⓒ	17
	ヘビーブライアSX		しゃがみ強Ⓚ	屈	6+10		合計19
	サイドアクシスF		ジャンプ弱Ⓟ	立、空	10		11
	サイドドライバーS		ジャンプ中Ⓟ	立、空	16		18
	フライングソーW		ジャンプ強Ⓟ	立、空	17		20
	チェインメイスF		ジャンプ弱Ⓚ	立、空	10		11
	チェインメイスS		ジャンプ中Ⓚ	立、空	15		17
	パワードギアZ		ジャンプ強Ⓚ	立、空	17		20
投げ技	マグネットスラム		相手の近くで⬅or➡＋中or強Ⓟ	ー	16		12
	スカイキャプチャー		空中＆相手の近くで⬆以外＋中or強Ⓟ	ー	16		12
追いうち	バリアントブレートV	ノーマル	相手がダウン中に⬆要素＋Ⓚ	ー	7		10
		ES	相手がダウン中に⬆要素＋ⓀⓀ同時押し	ー	7+3×4		合計7
必殺技	プラズマビーム	弱	⬇⬊➡＋弱Ⓟ	立、屈、空	18		15
		中	⬇⬊➡＋中Ⓟ	立、屈、空	18		15
		強	⬇⬊➡＋強Ⓟ	立、屈、空	18		15
		ES	⬇⬊➡＋ⓅⓅ同時押し	立、屈、空	(9、10)×3		15
	マイトランチャー	弱	⬇⬊➡＋弱Ⓚ	立、屈、空	18		6
		中	⬇⬊➡＋中Ⓚ	立、屈、空	18		6
		強	⬇⬊➡＋強Ⓚ	立、屈、空	18		6
		ES	⬇⬊➡＋ⓀⓀ同時押し	立、屈、空	10×3		0
	ジェノサイドバルカン	弱	⬅⬇⬋＋弱Ⓟ	立(例外あり)、屈、空	1×13+8		6
		中	⬅⬇⬋＋中Ⓟ	立(例外あり)、屈、空	1×13+8		6
		強	⬅⬇⬋＋強Ⓟ	立(例外あり)、屈、空	1×13+8		6
		ES	⬅⬇⬋＋ⓅⓅ同時押し	立(例外あり)、屈、空	1×25+8		0
	リフレクトウォール	弱	➡⬇⬊＋弱Ⓟ(ガードキャンセルでのみ使用可能)	立、屈、空	1		7
		中	➡⬇⬊＋中Ⓟ(ガードキャンセルでのみ使用可能)	立、屈、空	1		7
		強	➡⬇⬊＋強Ⓟ(ガードキャンセルでのみ使用可能)	立、屈、空	1		7
	サーキットスクラッパー	ノーマル	相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅＋中or強Ⓟ	ー	16		12
		ES	相手の近くで➡⬊⬇⬋⬅＋中強Ⓟ同時押し	ー	5×2+16		0
EX必殺技	コンフュージョナー		➡⬇⬊＋ⓀⓀ同時押し	立、屈、空	11		0
	ファイナルカーディアン		➡⬊⬇⬋⬅＋ⓀⓀ同時押し	立、屈、空	1発につき10		0

得点	ヒット回数	ケズリ回数	ダウン効果	タイムチャート
				0 20 40 60 80 100 120 140 160
合計600	2	0	×	5 2 6 2 5
合計1000	2	0	×	6 3 10 3 12
1100、1000	1	0	×	8 11 25
500	1	0	×	5 3 6
合計1000	3	0	×	7 16 20
1000	1	0	×	11 12 25
合計600	2	0	×	5 2 6 2 5
800	1	0	×	9 3 25
900	1	0	×	14 6 26
500	1	0	×	5 3 6
900	1	0	×	8 3 20
900	1	0	×	12 6 26
400	1	0	×	6 3 7
800	1	0	×	7 4 20
合計1100	2	0	×	12 9 27
500	1	0	×	5 3 5
800	1	0	×	6 4 19
合計1000	2	0	○	11 3 6 3 31
600	1	0	×	5 8 4
900	1	0	×	8 6 12
900	1	0	×	8 10 12
600	1	0	×	6 8 2
800	1	0	×	10 6 6
900	1	0	×	10 6 10
900	1	−	○	58
900	−	−	○	
400	1		−	25 15 ▼
合計1200	5	−	−	25 15 ▼
1000	1	1	○	22 29 37
1000	1	1	○	24 29 37
1000	1	1	○	24 23 37
合計1500〜1800	3	3	○	29 61 39
1000	1	1	○	18 ● 30
1000	1	1	○	18 ● 30
1000	1	1	○	18 ● 30
合計1800	3	3	○	18 ● 30
合計1800	14	2	○	7 63 27
合計1800	14	2	○	7 63 27
合計1800	14	2	○	7 63 27
合計3000	26	2	○	7 63 27
100	1	1	×	7 9
100	1	1	×	7 9
100	1	1	×	7 9
900	1	−	○	57
合計1600	3	−	○	57
600	1	1	×	10 ● 18
1発につき600	7	5	○	31 ● 83

パイロン・技DATA

	技名		コマンド／属性		ガード方向	攻撃値（Cの技はキャンセル可能）		ゲージ増加量
基本技	フレイムテイル		近＆遠距離立ち弱Ⓟ		立、屈	6	Ⓒ	7
	ソルブレイズ		近＆遠距離立ち中Ⓟ		立、屈	15	Ⓒ	17
	ノヴァプロミネンス		近＆遠距離立ち強Ⓟ		立、屈	8+12		合計23
	コスモライン		近＆遠距離立ち弱Ⓚ		立、屈	7	Ⓒ	8
	ネビュライメージ		近＆遠距離立ち中Ⓚ		立	15		17
	ユニバーサルメネイス		近＆遠距離立ち強Ⓚ		立、屈	17		20
	フレイムヘッド		→＋弱Ⓟ		立、屈	8	Ⓒ	9
	ブラストブレイズ		→＋中Ⓟ		立、屈	14		16
	メテオデストロイ		→＋強Ⓟ		立、屈	4×2+14		合計25
	コスモライン		→＋弱Ⓚ		立、屈	7	Ⓒ	8
	ネビュライメージ		→＋中Ⓚ		立	15		17
	ユニバーサルメネイス		→＋強Ⓚ		立、屈	17		20
	シャインエッジ		しゃがみ弱Ⓟ		立、屈	6	Ⓒ	7
	ボイルドピラー		しゃがみ中Ⓟ		立、屈	14	Ⓒ	16
	ニュークリアエラプト		しゃがみ強Ⓟ		立、屈	19		22
	グランドメルト		しゃがみ弱Ⓚ		屈	7	Ⓒ	8
	スプラッシュヒート		しゃがみ中Ⓚ		屈	14	Ⓒ	16
	マグマトレイル		しゃがみ強Ⓚ		屈	17		20
	メテオアタック		ジャンプ弱Ⓟ		立、空	8	Ⓒ	9
	メテオバスタート		ジャンプ中Ⓟ		立、空	15	Ⓒ	17
	メテオマグニファイ		ジャンプ強Ⓟ		立、空	18		21
	ヘルストームファイア		ジャンプ弱Ⓚ		立、空	9	Ⓒ	10
	ヘルストームバーニング		ジャンプ中Ⓚ		立、空	16	Ⓒ	18
	ヘルストームビッグバン		ジャンプ強Ⓚ		立、空	18		21
投げ技	コロナウィップ		相手の近くで←or→＋中or強Ⓟ		−	16		12
	ギャラクティックスルー		空中＆相手の近くで↑以外＋中or強Ⓟ		−	16		12
追いうち	スターダストシュート	ノーマル	相手がダウン中に↑要素＋Ⓚ		−	3×3		合計9
		ES	相手がダウン中に↑要素＋Ⓚ･Ⓚ同時押し			3×6		合計6
必殺技	ソルスマッシャー	弱	↓↘→＋弱Ⓟ		立、屈、空	16〜10（時間で低下）		6
		中	↓↘→＋中Ⓟ		立、屈、空	16〜12（時間で低下）		6
		強	↓↘→＋強Ⓟ		立、屈、空	16〜14（時間で低下）		6
		ES	↓↘→＋ⓅⓅ同時押し		立、屈、空	20〜12（時間で低下）+5×2		0
	空中ソルスマッシャー	弱	↑↗→＋弱Ⓟ		立、屈、空	16〜14（時間で低下）		6
		中	↑↗→＋中Ⓟ		立、屈、空	16〜13（時間で低下）		6
		強	↑↗→＋強Ⓟ		立、屈、空	16〜12（時間で低下）		6
		ES	↑↗→＋ⓅⓅ同時押し	（人球）	立、屈、空	20〜12（時間で低下）+5×2		0
				（火柱）	立、屈	20		0
	ゾディアックファイア	弱	→↓↘＋弱Ⓟ		立、屈	18		15
		中	→↓↘＋中Ⓟ		立、屈	18		15
		強	→↓↘＋強Ⓟ		立、屈	18		15
		ES	→↓↘＋ⓅⓅ同時押し		立、屈	6×5		合計15
	オービターブレイズ	弱	↓↙←＋弱Ⓚ		立、屈、空	18		15
		中	↓↙←＋中Ⓚ		立、屈、空	18		15
		強	↓↙←＋強Ⓚ		立、屈、空	18		15
		ES	↓↙←＋ⓀⓀ同時押し		立、屈、空	5×5		合計10
EX必殺技	ギャラクシートリップ		←↓↙＋ⓅorⓀ（ボタンで出現位置を決定）		−	−		−
	プラネットバーニング	ノーマル	相手の近くで→↘↓↙←＋中or強Ⓟ		−	20		12
		ES	相手の近くで→↘↓↙←＋中強Ⓟ同時押し		−	5×2+20		0
	コスモディスラプション		←↙↓↘→＋ⓅⓅ同時押し		立、屈、空	1発につき10、9、8		0
			←↙↓↘→＋ⓀⓀ同時押し		立、屈、空	1発につき10、9、8		0

得点	ヒット回数	ケズリ回数	ダウン効果	タイムチャート
				0 20 40 60 80 100 120 140 160
400	1	0	×	5 3 5
800	1	0	×	6 6 16
合計1200	2	0	×	7 12 25
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	31 4 7
900	1	0	×	10 9 19
500	1	0	×	5 [illegible] 10
800	1	0	×	7 [illegible] 15
合計1400	3	0	×	9 3 3 3 23
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	31 4 7
900	1	0	×	10 [illegible] 19
400	1	0	×	5 3 5
800	1	0	×	6 6 17
1000	1	0	×	9 12 18
400	1	0	×	5 3 6
800	1	0	×	6 [illegible] 15
900	1	0	○	10 14 21
500	1	0	×	5 [illegible] ▼
800	1	0	×	6 [illegible] 9
1000	1	0	×	7 9 8
500	1	0	×	5 [illegible] ▼
900	1	0	×	6 [illegible] 9
1000	1	0	×	10 9 8
900	–	–	○	48
900	–	–	○	
合計600	3	–	–	27 3 ▼
合計1200	6	–	–	27 8 ▼
900~600	1	1	○	21 ● 32
900~700	1	1	○	21 ● 32
900~800	1	1	○	21 ● 32
合計1700~1300	3	3	○	21 ● 32
900~600	1	1	○	18 ● 可変 ▼ 7
900~700	1	1	○	18 ● 可変 ▼ 7
900~800	1	1	○	18 ● 可変 ▼ 7
合計1700~1300	2	2	○	18 ● 可変 ▼ 7
1100	1	1	○	4 [illegible]
1000	1	1	○	4 [illegible] 15
1000	1	1	○	7 13 18
1000	1	1	○	9 [illegible] 21
合計2000	5	15	○	6 [illegible] 15
1000	1	1	○	13 [illegible] ▼ 7
1000	1	1	○	13 [illegible] ▼ 7
1000	1	1	○	13 [illegible] ▼ 7
合計1500	5	19	○	13 [illegible] ▼ 7
-	–	–	–	62 (全身無敵11~40)
1100	1	–	○	48
合計1700	3	–	○	48
1発につき600~500	3~5	3~7	○ 三角定規座	44 ●
1発につき600~500	3~5	3~7	カシオペア座	76 ●
			オリオン座	108 ●
			おおいぬ座	108 ●

et cētera

■移動能力の個人差

各キャラの移動能力を下の表にまとめてみた。距離と高さは「最大移動範囲のドット数」、速度は「1秒間に進むドット数」で表記している。なお、ダッシュの速度は開始直後のもので、実際には時間が経過するごとに少しずつ減速していく。ダッシュの移動距離については、追加操作を無視したものを記載している。モリガンやオルバスは✚ボタンを移動方向に入れつづけることで移動距離を伸ばせるし、サスカッチやフォボスなどは✚ボタンを反対側に入れることで移動を中断できるため、かならずしも表の結果になるとはかぎらない。

キャラクター別移動能力一覧表

		前進	後退	前方ダッシュ		後方ダッシュ		前方ジャンプ		垂直ジャンプ	後方ジャンプ	
		速度	速度	速度	距離	速度	距離	距離	高さ	高さ	距離	高さ
ドノヴァン		180	158	360	124	360	124	148	78	76	161	82
レイレイ		78	158	184	132	360	167	148	78	76	161	82
デミトリ		180	158	360	234	300	234	147	78	76	161	81
ガロン		263	233	690	206	600	186	162	98	93	170	102
ビクトル		150	135	360	143	300	119	129	81	87	143	88
ザベル	通常	165	150	300	134	300	132	112	86	84	119	88
	しゃがみ	165	150									
	空中			300		300						
モリガン		195	165	480	118	420	87	148	76	74	154	78
アナカリス	通常	83	74	360	135	300	133	229	76	8	222	76
	2段目							229	+76	57	222	+76
フェリシア		225	188	690	147	540	130	166	115	111	206	118
ビシャモン		148	128	510	148	540	162	139	80	78	151	83
オルバス		210	180	360	73	480	82	163	86	92	182	89
サスカッチ		135	120	480	209	480	214	132	88	85	146	90
フォボス	通常	188	165	420	166	480	156	68	60	60	69	80
	しゃがみ	90	75									
	空中			420		480						
パイロン		240	210	480	155	420	142	186	78	76	191	81

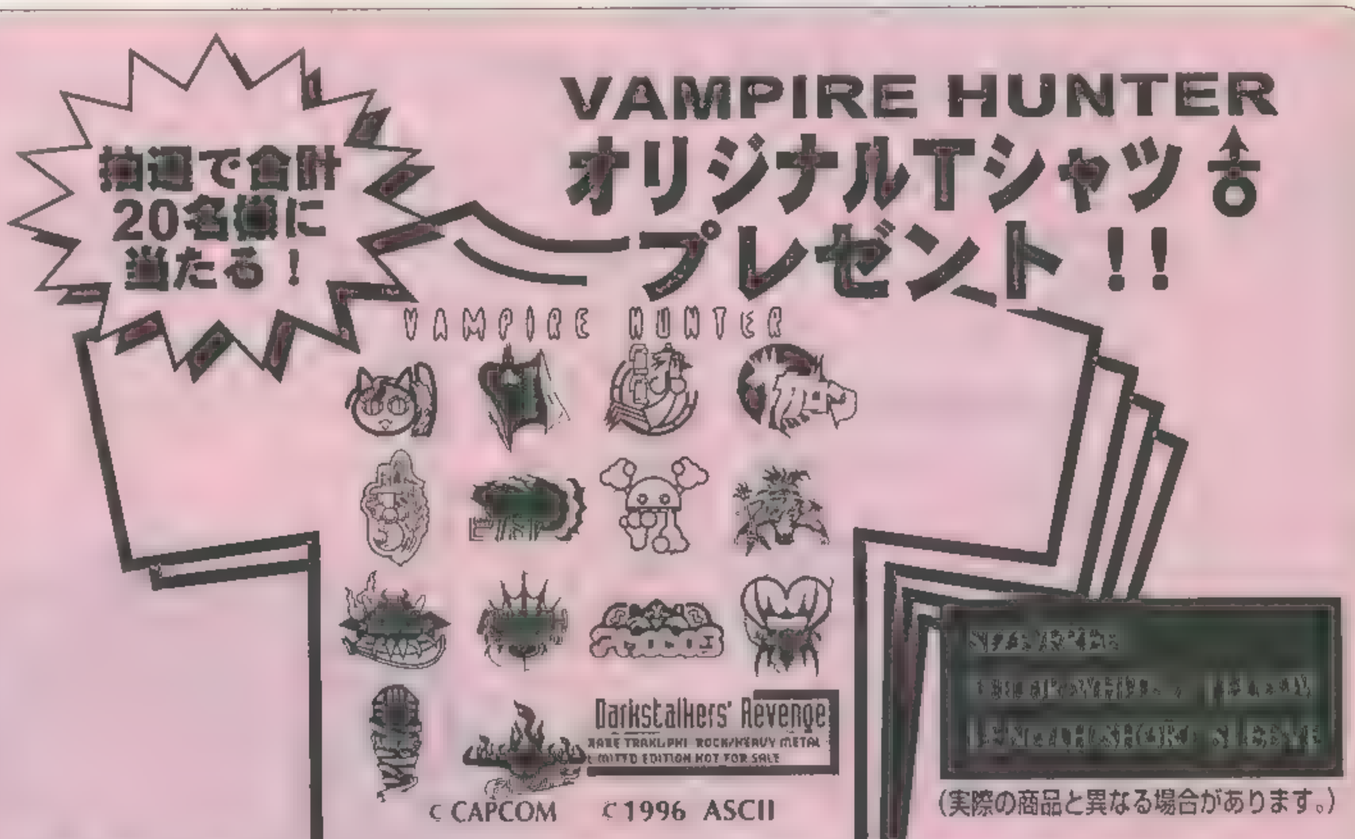
■移動起き上がりと食らい判定

ダウンさせられたキャラの「追いうち攻撃に対する食らい判定」の存在時間は、移動起き上がりをするかしないか、あるいはどちらの方向にするかによって、キャラごとに右表のように変化する。単位は60分の1秒。通常の起き上がり（移動起き上がりをしない場合）をゼロとして、食らい判定が早く消えるものはマイナス、逆に残るものはプラスをつけてある。ビシャモンとオルバスの後方移動起き上がりは、開始直後に無敵状態があることを考慮した数値を記入した。なお、ダウン中に✚ボタンを↙、↓、↘のいずれかに入れていると、食らい判定の存在時間が60分の12秒延長されてしまう。

最後の「判定」という欄は、移動中に食らい判定が存在するかどうかをまとめたもの。ただし、フォボスとパイロンの「なし」は少々特殊で、移動中はあらゆる追いうち攻撃を回避できるが、ブレスオブデス（足）と天雷破（鉄球）だけは食らってしまうのだ。

移動起き上がりによる食らい判定の存在時間の変化

使用キャラ	前方	そのまま	後方	判定
ドノヴァン	+1	0	+1	なし
レイレイ	−5	0	−5	なし
デミトリ	+1	−1	+1	なし
ガロン	+2	0	+1	あり
ビクトル	0	0	0	なし
ザベル	+2	0	−6	あり
モリガン	+5	0	+5	あり
アナカリス	+9	+1	+8	あり
フェリシア	0	0	0	なし
ビシャモン	+1	+2	−2	なし
オルバス	+2	0	−4	あり
サスカッチ	+2	−2	+1	あり
フォボス	−6	+1	−6	なし
パイロン	−7	0	−7	なし


抽選で合計20名様に当たる！
VAMPIRE HUNTER
オリジナルTシャツをプレゼント!!
VAMPIRE HUNTER
Darkstalkers' Revenge
RARE TRAXL/PHI ROCK/HEAVY METAL
LIMITED EDITION NOT FOR SALE

©CAPCOM ©1996 ASCII

（実際の商品と異なる場合があります。）

【応募要項】 官製ハガキに、あなたの住所・氏名・年齢・電話番号・性別・欲しいTシャツの色（白または黄）を明記の上、下記の宛先までご応募ください。

〒151-24東京都渋谷区代々木4-33-10（株)アスキー 月刊ファミコン通信編集部
ザ・ヴァンパイア ハンターセガサターンマニュアルVer.2＜オリジナルTシャツをプレゼント＞係

@締切：1996年4月末日（消印有効）

＊なお、発表はプレゼントの発送をもって替えさせていただきます。

VAMPIRE HUNTER
SEGASATURN MANUAL
Ver.2
DARKSTALKERS' BIBLE
FOR SUPER FREAKS
(Extra Edition)
1996年4月8日　初版発行

発行人	塩崎剛三
編集人	浜村弘一
編集長	野田　稔
副編集長	田原誠司
発行	株式会社アスペクト 〒151－24　東京都渋谷区代々木4－33－10 電話03－5351－8191
企画・構成	有限会社スタジオベントスタッフ ［山下　章／稲垣宗彦／山中直樹／板場利光 大出綾太／仲　みゆき／中村京子］ 小石朋仁
編集	月刊ファミコン通信編集部（担当：山本普宣）
攻略担当	森　健生／安部理一郎／小江哲朗／八巻将之 山田真也／片平鐘瀛／竹村也哉
情報協力	梅原大吾／新谷　淳／川村忠幸
協力	藪良小路／曳地哲司／加藤義文／CAPCOM ALL STAFF
装丁	持丸一昭（月刊ファミコン通信）
デザイン	藪　ふく子 鈴木雅彦（Graph House） 中村　豪（月刊ファミコン通信）
ｷｬﾗﾏｰｸﾃﾞｻﾞｲﾝ	川端康雄／中島　俊（月刊ファミコン通信）
撮影	尹　哲郎
撮影協力	アーツビジョン
出版業務	中尾敬子
出版営業	後藤　剛
写植	飛檄アート
印刷	大日本印刷株式会社

本書は著作権法上の保護を受けています。
本書の一部あるいは全部について（ソフトウェア及びプログラムを含む）、株式会社アスペクトからの文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することを禁じます。

© CAPCOM
© 1996 ASCII

SEGA、セガサターン、SEGASATURNは、(株)セガ・エンタープライゼスの商標です。

本書の内容についてのご質問は、祝祭日を除く毎週火曜日から木曜日までの、午後2時から午後4時のあいだに、電話03－5351－8223で受けつけています。

■ゲームの内容に関するご質問についてはお答えできませんので、ご了承下さい。

定価はカバーに表示されています。
ISBN4-89366-505-7
●1188833
printed in JAPAN

THE VAMPIRE HUNTER
SEGASATURN
MANUAL

Ver.2

DARKSTALKERS' BIBLE
FOR SUPER FREAKS (Extra Edition)

アスペクト既刊案内

◆ファミ通編集部責任編集のゲーム攻略本

ザ・キング・オブ・ファイターズ'95オフィシャルガイドブック フォージアルティメイトファイターズ	1,980円
真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ベーシック	1,100円
真・女神転生デビルサマナー公式ガイドブック・ファイナル	980円
バハムート ラグーン 公式ガイドブック	980円
RPGツクール2 公式ガイドブック 入門編	980円
RPGツクール2 公式ガイドブック 実践編	980円
不思議のダンジョン2風来のシレンテクニカルガイド	980円
闘神伝2 究極宝技の書	1,200円

やすい、はやい、わかりやすい

◆月刊ファミ通Bros.攻略本シリーズ

スーパードンキーコング2 ディクシー&ディディー クレムリン島が102パーセントわかっちゃう本	580円
リッジレーサー レボリューション パーフェクトガイド	580円
スーパー桃太郎電鉄DXプレイングマニュアル	580円

◆ファミ通ゲーム文庫シリーズ

鉄拳　神に挑む拳	580円
バハムートラグーン	580円
イースV　さまよえる砂の都（上・中・下）	各580円

◆新刊書籍

スーパードンキーコング2 ～ディクシー&ディディー～ 攻略ガイドブック　完全版	980円
Jリーグプロサッカークラブをつくろう! 完全ガイド	1,100円
ポケットモンスター図鑑	980円
フロントミッションガンハザード公式ガイドブック	1,100円
フロントミッションガンハザードファンブック	1,200円
ザ・ヴァンパイアハンターセガサターンマニュアル Ver.1	1,100円

◆ダービースタリオン96ゲーム攻略本

ダービースタリオン96ビギナーズガイド	580円
ダービースタリオン96公式パーフェクトガイド	1,300円
ダービースタリオン96全書	1,400円
ダービースタリオン96繁殖牝馬カタログ	1,100円

※価格はすべて税込みです。

ISBN4-89366-505-7
C0076 P1280E
9784893665058

発　行：アスペクト
定価1280円（本体価格1243円）
1910076012809

VAMPIRE HUNTER

THE VAMPIRE HUNTER
SEGASATURN
MANUAL
Ver.2
DARKSTALKERS' BIBLE
FOR SUPER FREAKS (Extra Edition)